

CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLES

EN JUIN L'UTILE À L'AGRÉABLE (© TOXIC 2000) - QUOI ? (© AHL 2000)

**E3**  
+ DE 50  
NOUVEAUTÉS

## Metal Gear 2 l'événement !

T 6745 - 101 - 35,00 F



METAL GEAR 2 • ZELDA 2 • SALON E3 • V-RALLY 2 • CODE VÉRONICA

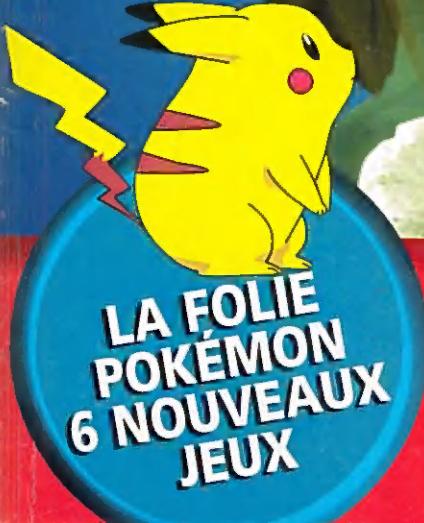
N° 101 JUIN 2000. 35 F. BELGIQUE: 25 F. SUISSE: 10 F. ESPAGNE: 10 F. ITALIE: 10 F. CANADA: 10 \$, REUNION: 42 FF. ISSN 1162-8869

NUMÉRO 101

JUIN 2000

**Enfin !**  
Le test de  
Zelda 2  
sur N 64

### FINAL FANTASY IX les dernières photos



LA FOLIE  
POKÉMON  
6 NOUVEAUX  
JEUX



CODE VERONICA



COLIN MC RAE 2



V-RALLY 2

DREAMCAST

PLAYSTATION

DREAMCAST

Retrouvez tous les tests du mois



[www.kedcul.com](http://www.kedcul.com)

[www.soporifik.com](http://www.soporifik.com)

[www.aboulefric.com](http://www.aboulefric.com)

[www.chiant.com](http://www.chiant.com)

[www.grospipo.com](http://www.grospipo.com)

[www.gonflant.com](http://www.gonflant.com)

www.riendeneuf.com

www.keduflan.com

www.kelkonk.com

www.pasbeau.com

La télé sur internet est née.  
Tout le monde ne va pas apprécier.

**nOUVO**.com  
divertissement à haut-débit

chroniques

interviews

sitcoms

courts  
métages

cartoons

## UN PETIT JUIN ET ÇA REPART!

### PREVIEWS

18 WHEELER	13
24 HEURES DU MANS	46
7 BLADES	32
ALIEN RESURRECTION	71
ALONE IN THE DARK - THE NEW NIGHTMARE	68
ARCATERA	50
ARMORED CORE 2	58
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	49
BIG SSX	66
BLACK & WHITE	69
BRAVE BLADE	22
CONKER'S BAD FUR DAY	62
DE SANG FROID	46
DESTRUCTION DERBY RAW	48
DINO CRISIS 2	67
DINOSAUR PLANET	60
DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR	45
DONKEY KONG COUNTRY	76
DRIVER	76
ELDORADO	70
EN ROUTE VERS L'ELDORADO	70
EVIL TWIN - CYPRIN'S CHRONICLES	44
FEAR EFFECT - RETRO HELIX	72
FERRARI 355	30
FIFA 2001	66
FINAL FANTASY IX	10
FRONT MISSION 3	50
GUN GRIFON BLAZE	16
GUN SPIKE	28
HALO	64
HEY YOU, PIKACHU !	77
HOGS OF WAR	49
I'M GOING IN	72
IMPERIAL FIGHTER OF ZERO	34
INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	62
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	73
LA PLANÈTE DES SINGES	71
LE MONDE NE SUFFIT PAS	65
MARIO TENNIS 64	26
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	65
METAL GEAR SOLID 2	58
MICKEY'S SPEEDWAY USA	73
MOTO RACER WORLD TOUR	44
MR DRILLER	25
NBA LIVE 2001	66
ODDORLD MUNCH ODDYSSEE	61
ONI	67
OUT TRIGGER	12
PERFECT DARK	76
POD 2	77
POKEMON GOLD	76
POKEMON PUZZLE LEAGUE	76
POKEMON SILVER	77
POKEMON SNAP	76
POKEMON TRADING CARD GAME	76
POKEMON YELLOW : SPECIAL PIKACHU EDITION	76
QUAKE 3	77
RECORD OF LODOS WAR	14
RESIDENT EVIL SURVIVOR	48
SHADOW OF DESTINY	36
SHEEP, DOG N' WOLF	75
SILPHEED THE LOST PLANET	24
SORCEROUS STABBER ORPHEN	20
SPAWN	70
SUMMONERS	64
SPIDER-MAN	74
STAR WARS EPISODE I - BATTLE FOR NABOO	63
STAR WARS EPISODE I - OBI WAN	63
STAR WARS EPISODE I - STARFIGHTERS	63
STREET FIGHTER 3 THIRD STRIKE	18
THE MUMMY	74
TIME CRISIS - PROJECT TITAN	49
UNREAL TOURNAMENT	77

### TESTS

En violet, les Mégahits.  
En jaune, les Consoles+ d'or.

ALUNDRA 2	96
BARBIE SPORTS EXTREME	134
BIG RALLY 2	120
CANAL PLUS FOOTBALL MANAGER	134
CHUCHU ROCKET	100
COLIN MCRAE RALLY 2.0	90
DONKEY KONG COUNTRY	78
DRAGON'S BLOOD	88
DRIVER	78
ECCO THE DOLPHIN - DEFENDER OF THE FUTURE	94
EURO 2000	128
EVERGRACE	106
INTERATIONAL TRACK & FIELD SUMMER GAMES	102
LEGEND OF LEGAIA	93
MIDNIGHT IN VEGAS	134
NEED FOR SPEED - PORSCHE 2000	118
N-GEN	117
NHL 2K	115
PERFECT DARK	78
POD 2	79
POOL ACADEMY	134
POWERSTONE 2	124
QUAKE 3	79
RED DOG	110
RESIDENT EVIL : CODE VERONICA	86
RONALDO V-FOOTBALL	168
SEASIDE WORLD RACE : SOCCER 2000	90
STAR WARS EPISODE I - JEDI POWER BATTLES	134
STREET FIGHTER 2 PLUS	126
THE TYPING OF THE DEAD	129
TOMBIE 2	120
UNREAL TOURNAMENT	79
VAGRANT STORY	87
WF SMACK DOWN	134
YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS 2000	116
ZELDA : MAJORA'S MASK	102



P. 56

L'E3 n'a pas eu lieu le 3, mais les 11, 12 et 13 mai dernier à Los Angeles. Consoles+ défoncé les portes du plus grand salon des jeux vidéo et vous dévoile les meilleurs jeux.

P. 102

## Zelda

Le nouveau Zelda sur Nintendo 64 est arrivé. Digne successeur de Ocarina of Time, Nintendo nous montre qu'une console bien programmée peut faire des miracles.

9

**JAPON**  
Juste avant de partir pour le salon de l'E3, Kogotani san dévoile les dernières nouveautés à venir au Japon. Final Fantasy IX, 7 Blade et bien d'autres hits encore.

### NEWS

44

Des News un peu réduites ce mois-ci en raison de l'importance des jeux présentés à l'E3.

### SALON

56

Le plus gros salon de jeux vidéo a ouvert ses portes à Los Angeles les 11, 12 et 13 mai dernier. Consoles+ y

était et vous révèle tous les gros hits à venir sur Playstation, Playstation 2, Dreamcast, Nintendo 64 et Gameboy.

### TESTS

83

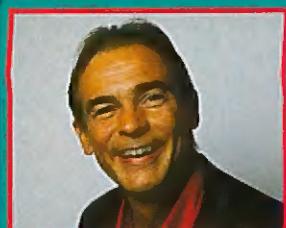
Les éditeurs ne chôment pas, même en cette période estivale. Alundra 2 (PS), V-Rally 2 (DC), Zelda : Majora's Mask (N64), Evergrace (PS2). En juin, y'a de tout et pas que du mauvais ! La preuve...

### TIPS

143

Switch, c'est exactement comme les Twix : quand il fait chaud, il fond dans ses chaussures. Les tips, eux, sont de toute fraîcheur.

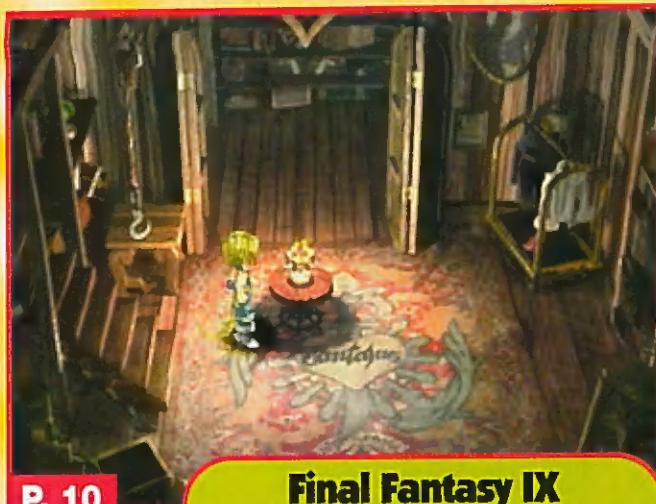
**REMERCIEMENTS:** Power Games, MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (Mario) et Danièle (Princesse Toadstool).



P. 106

## Evergrace

L'auteur de la série des King's Field s'attaque à la Playstation 2. Avec Evergrace, From Software s'adresse aux amateurs d'action RPG tout en 3D.



P. 10

## Final Fantasy IX

Quoi de neuf dans ce neuvième épisode de Final Fantasy ? Rien que du neuf pardи!



P. 112

## V-Rally 2

sur Dreamcast. Après avoir fait les beaux jours de la Playstation, c'est au tour de la Dreamcast d'accueillir l'un des meilleurs jeux de rallye sur console.



### TROMBINOSCOPE

## 154

Le jeu Typing of the Dead, ça vous dit quelque chose ? Oui ? Et Rédac of the Dead ? Non ? Alors, foncez vite en page 154, bande d'incultes !

### COURRIER

## 156

Que faire contre la gueule de bois ? Ecrire à Bomboy et lui poser des questions, ou alors goûter à ses recettes spéciales ? Le choix est vite fait.

## LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, un keum grave chanmé qui entretient d'étrôites relations avec son menton et le trottoir, s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Il répondra en direct ou sous 24h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS (2,23 F/min), vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips du planeur Switch, la vie de la rédac' ainsi que des News récentes. C'est trop chanmé !

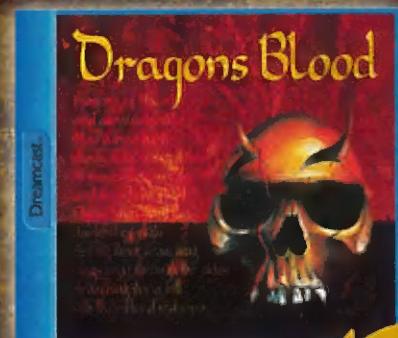
## PETITES ANNONCES

Une étude récente a montré qu'il était aussi dangereux de jouer à Hugo 2 sur Playstation que d'écouter le dernier album de Serge Lama : ça vous nique le cerveau et ça vous fait oublier que les P.A. ne sont plus diffusées dans Consoles+ mais uniquement sur Minitel. 3615 TCPLUS (2,23 F/min).

Comme chaque année, nous sommes partis avec un bel enthousiasme découvrir les nouveaux jeux à l'E3. Premier rendez-vous chez Microsoft, pour une démonstration (impressionnante) des capacités techniques de la X-Box. Sûr que ce sera une bonne machine, mais les jeux ? Pas l'ombre de la moindre démo !

Nous enchainons sur la présentation de la PS 2. Là, on nous explique longuement ce qu'il y aura dans les jeux, quelle est la cible marketing, la qualité des textures et le nombre de polygones. Et, pour la plupart des jeux, on nous montre quelques images fixes des décors ou une petite cinématique, à nous d'imaginer le résultat final. Tu le crois ça ? Moi je suis venu voir des jeux et je n'entends parler que de technique et de marketing... Les boules ! Et je te raconte que j'ai plus de polygones que le concurrent, que je fais péter le MégaHertz mieux que personne ou que j'ai un budget promo d'un billion de dollars et la bonne fenêtre de lancement. Ben moi, ça m'en touche une sans me faire bouger l'autre, ce qui m'intéresse ce sont les jeux ! Mais ne soyons pas négatif, il y avait des bons titres sur ce salon et j'ai pris de bonnes claques en regardant la démo de Metal Gear 2 sur PS2 ou en jouant aux nouvelles productions de Rare. Les grands créateurs, comme Miyamoto, Molyneux ou Kojima, ne parlent pas de polygones et encore moins de marketing, ils causent gameplay, et ça je comprends. Eux, ils se moquent des fenêtres de lancement, le jeu sort quand il est parfait, pas avant ! Cela dit, c'est parce qu'ils ont fait leurs preuves qu'on leur fout la paix. Mais les créateurs de demain ont du souci à se faire ! Allez donc imposer une idée originale à un éditeur qui investit plusieurs millions de dollars en développement. Alain Huyghues-Lacour





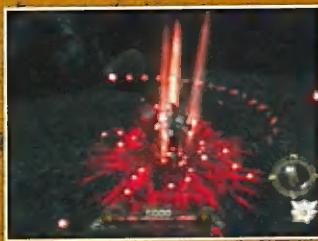
# Dragons Blood

Cynric le guerrier  
ou Aeowin la sorcière  
tu incarneras.

Epée et sortilèges  
tu manieras.

Forêts, marais et montagnes  
tu franchiras.

Moult créatures ennemis  
tu anéantiras.



Pour entrer dans la légende, il faudra tenir son rôle de maître



SHOOT AGAIN.....

# VIRTUAL GUN

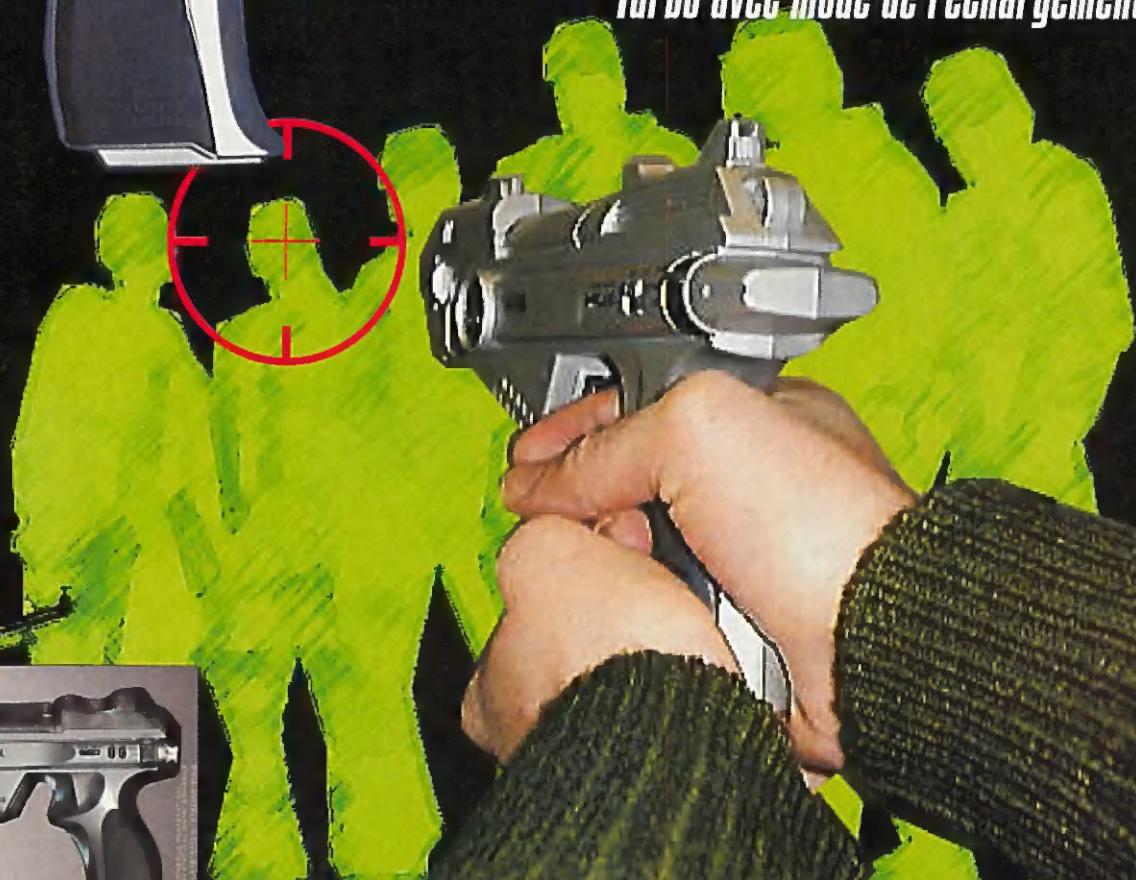
AVEC MOTEUR DE VIBRATION pour PLAYSTATION™



° Compatible avec le Guncon de Namco™

° Mode d'autochargement avec parties programmables

° Turbo avec mode de recharge automatique



VIRTUAL GUN



\*PLAYSTATION est une marque déposée par SONY  
\*GUNCON est une marque déposée par NAMCO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 34

  
Bigben  
INTERACTIVE

# LE JAPON

*Pleins phares sur deux jeux d'aventure très attendus! Avec les nouvelles photos de Final Fantasy IX et l'adaptation du manga Record of Lodoss War, rien que ça. Et enfin, Konami dévoile l'un de ses projets secrets, 7Blades, un futur hit lui aussi.*



# FINAL FANTASY IX

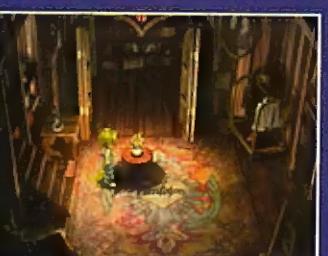
Alors que Dragon Quest VII nage encore dans un épais brouillard imprégné de confusion quant à son devenir, Square diffuse au compte-gouttes ses infos sur FFIX.

## PLAYSTATION

● Square/19 juillet

### THEATER SHIP

Comme dans tous les Final Fantasy, on trouve un bateau volant ou quelque chose y ressemblant. Une constante en somme. Cette fois, vous pourriez avoir fort à faire...



e FFIX constitue, à bien des égards, un retour aux sources.

On retrouve donc l'environnement heroic-fantasy que le public japonais réclamait à cor et à cri. Le maître Amano reprend du service avec son style si particulier qui a tant contribué à la série des FF (jusqu'à FFVI). Les "Ability" reviennent (FFII) elles aussi afin de permettre au joueur de personnaliser son aventure. Il est possible de trouver ou d'acheter une foule de choses : armes, boucliers, items... Leur effet changera en fonction du personnage équipé.

### Ultime et ultime

Quand on enlève un objet de l'inventaire d'un héros, l'Ability qu'il apportait disparaît. Cependant, si on utilise ce pouvoir constamment, le perso pourra l'apprendre et le garder en mémoire. Ces Abilities – ou pouvoirs –, sont cachées dans chaque personnage. Elles se révèlent au hasard des objets acquis. Selon la nature de ces derniers, certaines Abilities

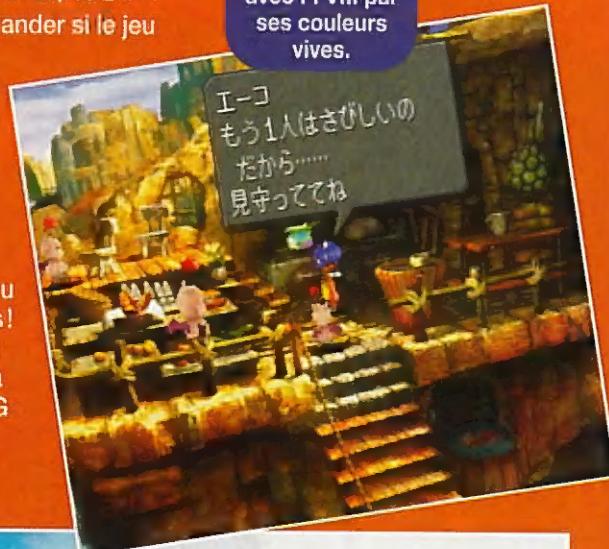
auront plus de chance de sortir. Par ailleurs, des armes ou items particuliers sont cachés dans le jeu. Ils peuvent posséder une grande puissance et être associés à des Abilities ridicules ou inversement. Mieux, des armes ultimes peuvent apporter des pouvoirs tout aussi ultimes.



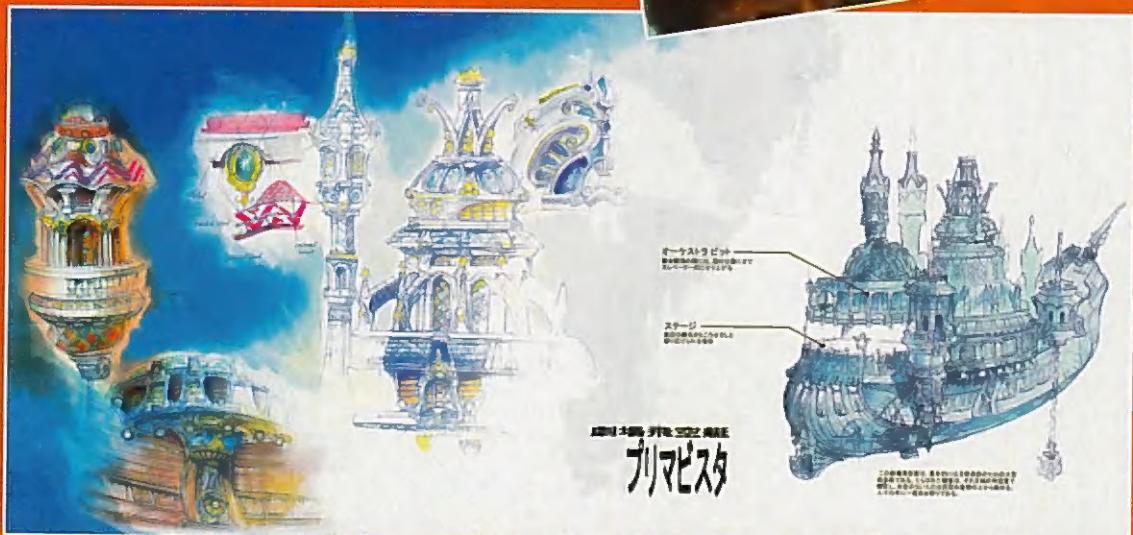
La 2D est toujours aussi chatoyante.

### Et Dragon Quest ?

C'est à se demander si le jeu tant attendu d'Enix va vraiment sortir. En tout cas, pas en mai, comme Square l'espérait. Au mieux en juin ou juillet?... Glups! Entre ces deux poids lourds, la guerre des RPG aura-t-elle vraiment lieu?



FFIX contraste avec FFVIII par ses couleurs vives.



Ce personnage n' manque pas d'appétit: il veut manger tout ce qui se présente!

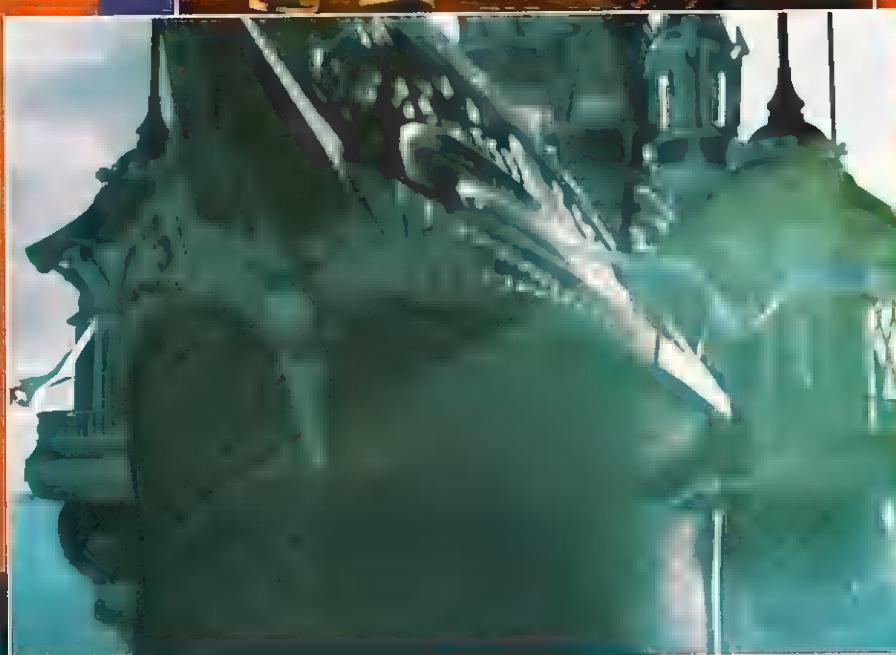
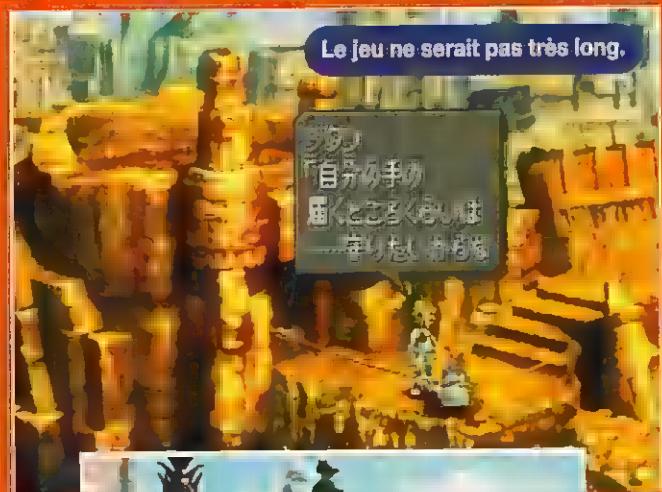
## PLEIN LA VUE

Une nouvelle fois, Square va nous en mettre plein la vue avec des films superbes!

クイガ  
食べられるアルが?

サマジタ  
足手まといは捨てる  
生き残るための法则だる?

En tout, vous aurez huit perso.



# OUT TRIGGER

Les Doom-like constituent un genre qui ne prend décidément pas au Japon, un peu comme Tomb Raider ou Command & Conquer. Que des flops. Seuls des Japonais peuvent comprendre les Japonais.

DREAMCAST

Sega/00



Hiroshi Kataoka.



On ne peut pas rater la fin du stage !

**H**iroshi Kataoka (AM2) est un grand monsieur à qui on doit entre autres la série des Fighting Vipers. Il a désormais l'ambition de faire des Quake-like un genre à part entière du paysage ludique nippon, son arme : Out Trigger.

Il avoue, son inspiration vient directement des titres US du genre. Ces jeux n'ont aucun impact au Japon, où les RPG regnent (75% du marché). Handicapés par leur design, et par le prix des communications téléphoniques, les Quake-like ne peuvent pas compter sur un jeu en ligne pour se développer. De plus, selon H. Kataoka, la pad des consoles n'est pas adapté. Rien ne vaut une souris. C'est ainsi qu'il en annonce

une pour la Dreamcast. D'excellente qualité, elle est identique à l'Intellimouse Wheel de Microsoft (avec

roulette). L'arcade aurait pu constituer une bonne solution, avec sa partie 100 yens, mais les salles ne pouvaient s'offrir les quatre bornes reliées par fibre optique. Out Trigger fut boudé, surtout aux USA. Mais seul le coût était en cause, pas le contenu. La Dreamcast avec ses serveurs bien rodés devrait offrir au jeu les moyens de s'exprimer.

## La différence est ailleurs

Graphiquement, rien ne différencie les deux versions, vitesse et niveau de détails identiques. La différence est ailleurs. On trouve en effet des modes Multijoueurs sur un même écran (de 2 à 4 joueurs). Le jeu ne ralentit pas, mais on n'a plus droit qu'à une vue subjective, à travers les yeux du perso. Exit donc, celle de derrière (présente en Solo). Le nombre de polygones est moins important et les textures moins précises, mais c'est peu flagrant. Le modem est mis à contribution avec une foule de modes, dont un en équipe et

un Deathmatch. Un système évolué de Chat sera aussi développé.

Autre innovation sur Dreamcast, un mode Edit permet de composer son perso (couleur, apparence, visage etc.) et de customiser ses armes. Il aura aussi de nouveaux niveaux et une sorte de scénario.

Kataoka voit aussi de réelles différences entre son jeu et les Quake-like. Son titre conserve en effet une philosophie arcade, jouant sur 1 ou 2 minutes d'action très intense. Les niveaux sont très élaborés, mais pas très vastes, c'est le score qui détermine la victoire. D'où l'importance des médailles qu'on récolte pour booster ses points.



Ce n'est pas un pistolet à eau !

L'ennemi est locké, il ne peut plus vous échapper.



Le compte à rebours est commencé...

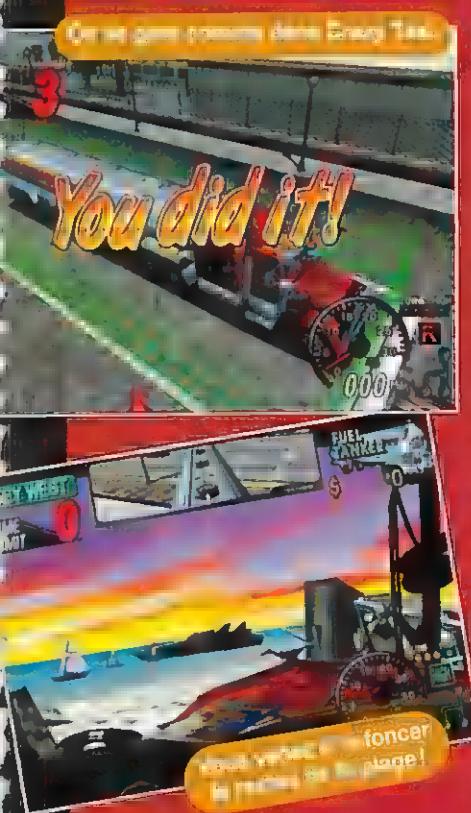


Difficile d'échapper aux robots.



# 18 WHEELER

En plus d'Out Trigger sur Dreamcast, Hiroshi Kataoka s'occupe de convertir sa course de camions ricains, 18 Wheeler. Eh oui, les journées sont chargées à l'AM2 !



DREAMCAST

Sega/2000

L'idée de traverser les Etats-Unis d'est en ouest à bord d'un gros camion à fond les bananas vient de M. Goji, du département de recherche technologique (mise au point des bornes). Tout a commencé quand l'édit Goji est arrivé avec un gros volant de camion américain en disant que ce serait chouette de faire un jeu avec cet objet rigolo. Avec le soutien de l'AM2, l'idée est devenue un vrai projet, puis un gros succès d'arcade au Japon et aux USA. La borne était une attraction à elle seule avec la reproduction fidèle d'une cabine de camion ricain (volant, klaxon...), sur Dreamcast, il a bien fallu compenser l'absence de ces attributs par de l'innovation.

## Aucune différence

Le principe est resté le même, et graphiquement, on ne voit aucune différence entre les deux versions. En plus du jeu



en ligne, un mode à deux joueurs a été ajouté. Le trafic est alors moins intense, et les décors plus allégés. Trop facile en arcade, 18 Wheeler est plus long et plus difficile sur console. Le nombre de niveaux, d'une longueur accrue, devrait néanmoins rester le même, le tout soutenu par un scénario. Les niveaux bonus (Parking Challenge) prennent une place plus importante et bénéficient

d'un mode à part entière. Enfin, on pourra fabriquer un camion et le sauvegarder sur VM.

## Une ambiance de camionneurs

H. Kataoka s'attend à un excellent accueil aux USA, où la



version arcade a rencontré un gros succès, et il espère que le jeu en ligne sera prêt pour les sorties US et européenne. Pour lui, 18 Wheeler constitue une expérience riche d'enseignements. Dans un marché arcade mondial à la dérive, l'attrait de commandes originales, comme le gros volant, et l'ambiance camionneur, ont réveillé l'intérêt des joueurs pour le jeu en salle. H. Kataoka a l'intention d'explorer davantage ce genre de voie à l'avenir.



# RECORD OF LOD

## “THE ADVENT OF CARDICE”

Basé sur la légendaire série animée, ce jeu veut populariser, à travers une licence connue, un genre désormais fort répandu par chez nous, celui de Diablo. Mais, pour le moment, seule la PC Engine avait su vraiment honorer cette série culte.

**D**ans cette version Dreamcast, on contrôle un personnage original qui sera amené à rencontrer d'autres, dont les plus grandes figures de la série. Par biais d'une conversation, ils décideront de lui prêter main forte ou non. En effet, ces conversations ne sont pas linéaires et

on a souvent le choix entre plusieurs réponses ou questions. Suivant la tournure du dialogue, les personnages tiers décideront ou non de se joindre à lui. Ils ne peuvent pas être contrôlés, agiront d'eux-mêmes suivant les besoins de la situation. Par exemple, ils attaqueront automatiquement l'approche d'un ennemi.

### Simple pression

Le joueur déplace son personnage dans un espace en 3D, mais l'action est suivie via

une vue isométrique (comme dans Diablo). Les gâchettes L et R permettent de faire tourner les décors autour du héros. Les actions s'effectuent de manière très simple, souvent par la pression d'un seul bouton. Le bouton permet d'inspecter un objet, tandis que B sert essentiellement aux attaques. Il ouvre une fenêtre de gestion des magies. Ces dernières sont contenues dans des parchemins trouvés ou achetés au cours de votre aventure. À la droite de l'écran se trouve une bande où sont rangés des items. On les utilise en appuyant sur le bouton L. Une carte automatique est également visible à l'écran, elle vous permet de vous situer dans les niveaux. Ces derniers sont assez variés, mais d'une qualité graphique pour le moment inégale. Notons aussi que, pour l'instant, le jeu ne présente que des donjons. L'interface pour contrôler son personnage rappelle celles de jeux PC comme Lands of Lore. Pour renforcer la résistance ou l'efficacité de ses armes ou de ses boucliers, il est possible d'appliquer des signes

uniques. Il en existe près de 200. Leur combinaison permet d'ajouter des effets magiques. L'expérience est gérée de manière classique à travers les combats.

### De taille imposante

Le jeu affiche des informations sur chaque monstre rencontré : points de vie, nature, etc. Les batailles se déroulent en temps réel, bien sûr, et mettent en scène un nombre important d'ennemis, dont certains, comme les dragons, sont de taille imposante. Rien n'a été rendu public quant à une quelconque utilisation du modem Dreamcast.



On trouve des monstres de toutes les tailles.

Certaines scènes se déroulent en extérieur.

**DREAMCAST**

● Kadokawa/29 juin

Le pont limite votre marge de manœuvre.

エリクサー

La magie du feu dégagé le chemin.

# OSS WAR



Certaines ruses peuvent toucher un grand nombre d'ennemis.



Notez la carte, dans le coin, en bas à gauche.



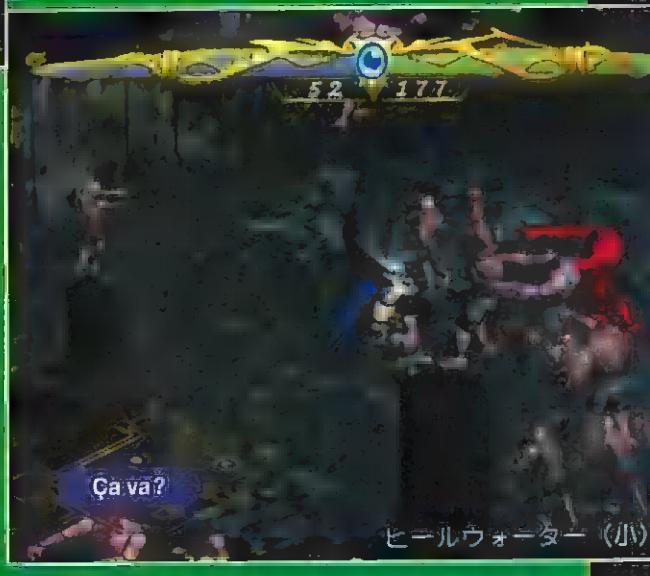
La cave des Goblems est un cauchemar!



Soyez prudent et adroit!



On se croirait dans Bio Hazard!



Ça va?

ヒールウォーター(小)



La barre des items sera très utile.



Le Dragon est gigantesque!



De la magie dans tous les coins de l'écran!



Mission impossible?

# GUNGRIFFON BLAZE

Après des débuts sur Saturn, avec deux volets dont le tout premier qui proposait une magnifique introduction (encore fallait-il posséder la carte Mpeg), voici le troisième épisode déboulant, non plus sur Sega, mais sur PS2.

## LES FORCES EN PRÉSENCE...



High-Macs III (Japon), rapide et capable de voler.



Sturm Panzer (Allemagne), puissance de feu et blindage.



Autruche (France), rapide et capable de sauter...



Valiant (Angleterre), balance neutre.

PLAYSTATION 2

● Games Arts/Été



À la début de cette série, Game Arts avait exprimé son désir de trouver une machine capable de supporter au mieux GunGriffon qui affichait déjà des ambitions techniquement impossibles. La Saturn avait alors prouvé ses limites. Avec PS2, l'éditeur n'affiche toujours pas le sourire: il la trouve trop faible pour gérer le champ de bataille dont il rêve. Quoi qu'il en soit, c'est actuellement la seule machine capable d'approcher les buts fixés. On retrouve le même monde post-apocalyptique partagé en divers blocs politiques. Les ressources ne sont pas nombreuses et les tensions omniprésentes. Le Japon a pari belle au sein du bloc asiatique-océanique. Mais il est confronté à de gros poissons comme les USA, la Russie ou l'Europe. On trouve six champs d'action découpés en zones. Les missions sont dans la même lignée que dans GunGriffon, avec des objectifs très diversifiés allant de l'escorte à l'infiltration, en passant par l'offensive brutale. La destruction de cibles ne sera pas toujours suffisante pour sortir vainqueur, car une

limite de temps peut parfois être introduite. On est confrontés à une multitude d'engins (robots, tanks, blindés ou hélicoptères). À noter que les robots possèdent des orientations très prononcées suivant leur pays d'origine. Ainsi, l'Allemagne fait dans la puissance de feu supportée par un blindage important. Le Japon procède à un habile mélange de Gundam et de Macross. La France fait dans la vitesse, avec la possibilité de sauter. On retrouve cependant pas mal de vieilles connaissances en provenance des deux premiers volets

## Tout faire exploser

L'Item System est une des nouveautés de cette suite. Dans des conditions déterminées, on peut récupérer des bonus sous la forme de pièces détachées qui permettent d'améliorer son robot. On peut ainsi, au fil des combats, obtenir une machine de destruction impressionnante. Une autre nouveauté, le Mass Energy Detector (MED), permet de

Certains robots peuvent voler!



suppléer à la disparition du radar traditionnel de l'écran, en affichant les infos dans le cockpit. Il réagit en fonction des menaces potentielles présentes ou cachées dans les décors. Ainsi à l'approche d'un ennemi, une barre en bas de l'écran vire peu à peu au rouge en s'étirant. En haut de l'écran, on trouve une sorte de boussole. Au niveau de la jouabilité, Game Arts veut que le joueur se concentre sur l'objectif de sa mission et qu'il prenne du plaisir dans les combats. Outre les ennemis, on peut quasiment tout faire exploser. A l'instar de Grandia, GunGriffon appartient à cette catégorie de jeux qui peuvent tout juste commencer à s'exprimer sur des machines possédant des ressources 3D suffisantes. Il est toutefois dommage que GunGriffon Blaze ne permette pas de jeu en ligne qui lui semblait prédestiné.

L'armée nippone aligne les robots les plus évolués.



La PS2 peut afficher un grand nombre de robots.



ANEL2KA



ACCELERATOR RES PUEDE

PUMA®  
ANEL2KA.COM

# STREET FIGHTER III

## THIRD STRIKE

### "FIGHT FOR THE FUTURE"

Alors que nous étions sans nouvelles de la série depuis un bon moment, Street Fighter nous revient avec un troisième volet de la saga "Impact", et non pas en arcade mais sur Dreamcast.



DREAMCAST

Capcom/29 juin

Comme ses prédecesseurs, ce nouveau Street Fighter ne bouleverse rien, mais apporte de nouveaux ingrédients. Une recette quasi parfaite sans égale. Street Fighter reste donc en 2D. En plus des 15 perso du Second Impact, on voit arriver quatre combattants, dont certains sont bien connus, Remy, Twelve et Makoto. Ce qui nous fait donc un total de 19 perso, exception faite d'éventuelles têtes cachées. Chun-Li occupe aussi un rôle plus important. Ce troisième volet porte bien son nom, car c'est aussi le troisième titre de la série des jeux en ligne. Après Marvel vs Capcom et

Power Stone, c'est au tour de Street Fighter de goûter aux joies du réseau.

#### Narguer l'adversaire

Côte jeu, on voit arriver le "Grade Judge System" qui accorde une note (ou rang) au joueur suivant en fonction de certains paramètres, comme la manière dont l'adversaire a été vaincu, le temps et la vie restant, le style de combat... Autant dire qu'une bonne maîtrise des techniques de combat est requise. La "Reap Attack" permet de casser les gardes assises. Le "Blocking" est toujours au programme. Les attaques

spéciales de types EX, Super Arts sont également présentes. On peut toujours choisir son type de Super Arts en début de partie. Enfin, les "Personal Action" sont renforcées. Ces petites animations permettent de narguer l'adversaire. A noter que le jeu est compatible avec toute une série d'accessoires dont PuruPuru Pack et surtout clavier! Gageons que Capcom nous prépare peut-être une surprise sous forme d'un mode de jeu original, moins que ce ne soit seulement pour naviguer sur le site de Capcom.



Les décors sont très réussis.





# SORCEROUS STABBER ORPHEN

Avec son concept fortement inspiré de Tomb Raider, et revendiqué comme tel, Sorcerous Stabber Orphen constitue une belle surprise.

PLAYSTATION 2

Kadokawa/Été

**E**n début de partie, on a le choix entre trois personnages (dont un jeune magicien du nom d'Orphen), avec un scénario original pour chacun. Un quatrième apparaît quand on termine les trois premiers. Dans ce RPG, il est principalement question de donjons. On explore donc des couloirs, avec des pièces et des passages secrets, tout en affrontant une multitude

d'ennemis, coups d'épée ou de magie. Le jeu se divise en niveaux, avec chaque fois un boss de fin. Les boss se présenteront sous des formes très diverses, mais seront toujours particulièrement agressifs. La seule manière d'en venir à bout consiste à bien observer leurs mouvements pour attaquer au bon moment. Il est conseillé de recourir à l'épée dans les corps à corps. Certains combats contre les boss se feront, non pas dans des arènes, mais dans des passages "dynamiques", comme un couloir où on se dérobe.

## A suivre...

Malgré son côté action, Sorcerous Stabber Orphen reste un RPG. En ce sens, les événements et les rencontres seront nombreux. Il en sera de même pour les séquences cinématiques en 3D temps réel. A noter que suivant le scénario

choisi, les rencontres et films seront différents. Ce titre promet, mais, comme à l'accoutumée, il faudra attendre la fin du développement pour savoir s'il deviendra un hit ou non. Esperons que le jeu final sera du niveau de la démo présentée par Kadokawa. Affaire à suivre, donc.



Un piège sympa...



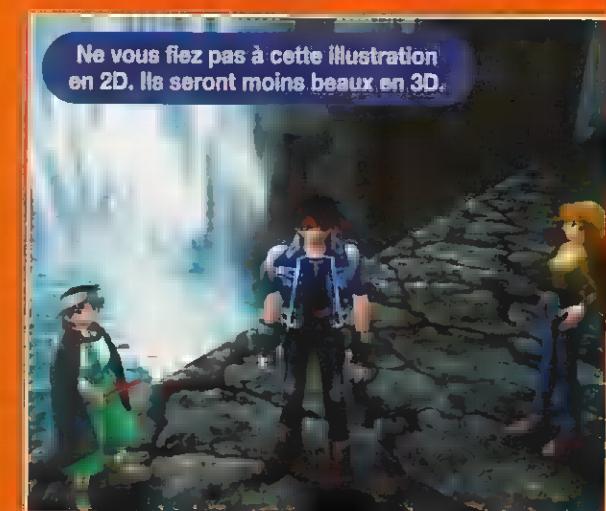
On dirait que vous êtes suivis...

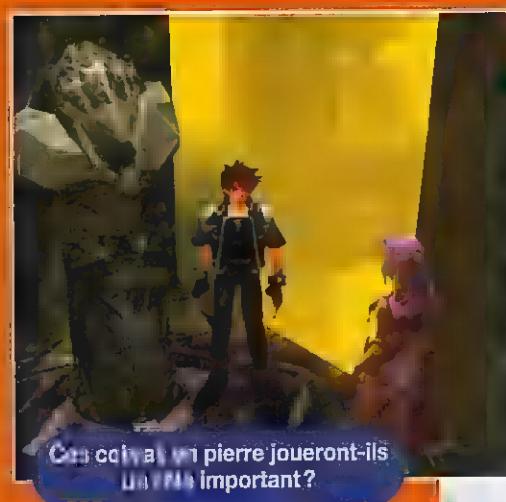
Ça sent l'énigme à plein nez!

Ce qui reste de votre bateau...

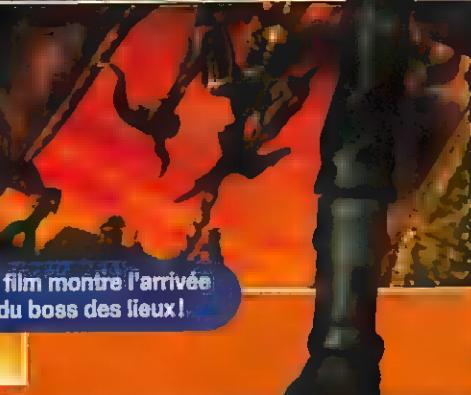
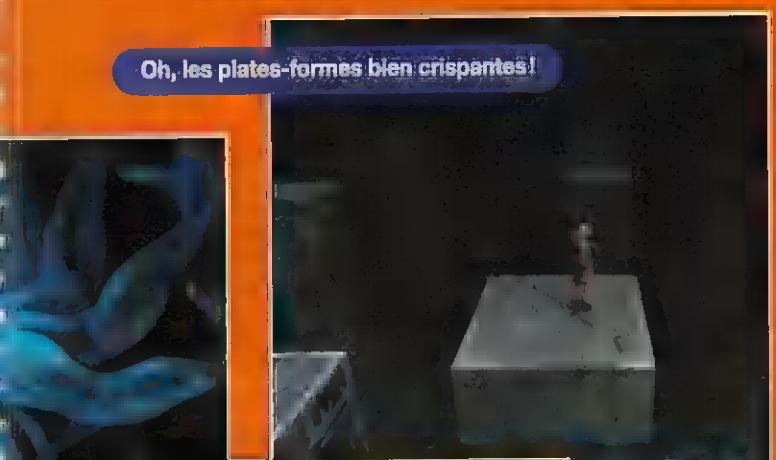
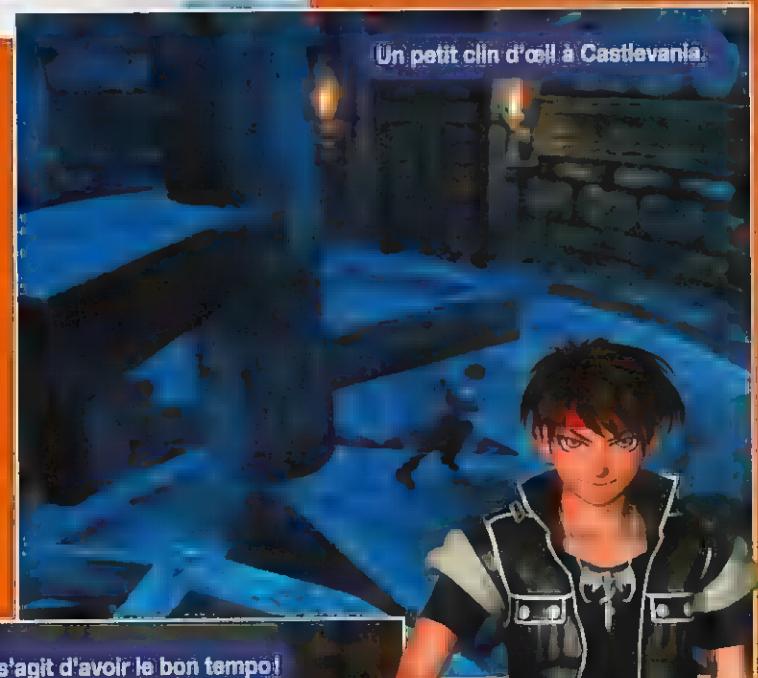
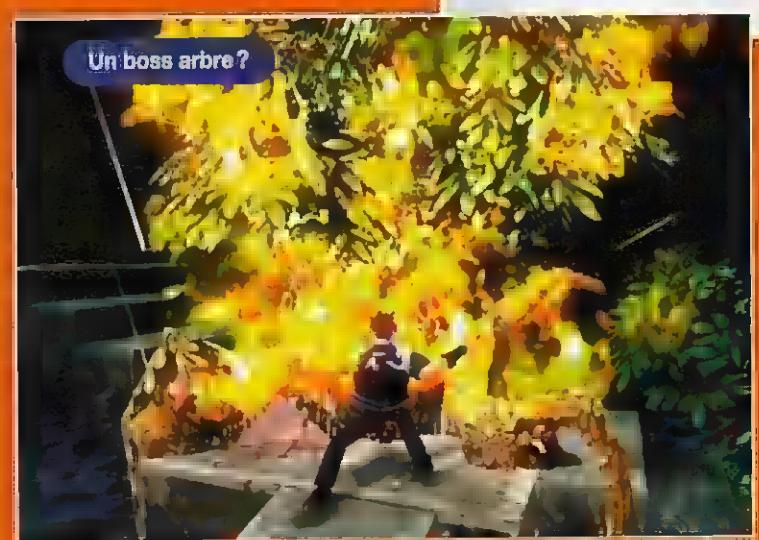
Ne vous fiez pas à cette illustration en 2D. Ils seront moins beaux en 3D.

Utilisez la magie sans mesure.





On trouvera bien sûr tous les environnements possibles.



Le magazine consacrera une page à ce jeu.

# BRAVE BLADE

Sing Raizing est une compagnie qui maîtrise à fond le domaine du shoot, en 2D. Cette fois, elle travaille pour le compte de Namco.

## ARCADE

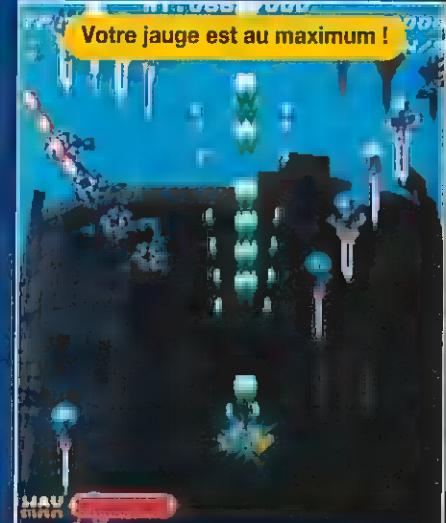
Namco/Mai



Les boss sont toujours de taille impressionnante.

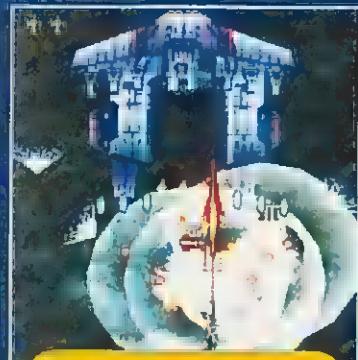
ans Brave Blade, joueur incarne l'un des cinq personnages proposés, lesquels peuvent switcher entre deux modes, Fighter ou Knight, un peu à la manière des robots Valkyrie de Macross. C'est-à-dire qu'on peut passer de l'état d'avion à celui de robot. Ce qui entraînera donc deux jouabilités différentes. Pour prendre en compte cette particularité, on trouvera un ensemble de trois boutons. Le premier, "Shot", gère les tirs de l'avion. Le deuxième, "Sword"

permet d'infliger des sortes de coups d'épée, mais aussi d'effectuer une garde quand la jauge appelée Guard Gauge est pleine ou atteint un certain niveau. Enfin, le troisième bouton, "Core", est directement lié à cette Guard Gauge qui, une fois pleine, permet par simple pression du bouton Core, de déclencher une invincibilité temporaire nommée "Core Awakening". Bien sûr, quand on use de la garde ou du pouvoir, la jauge baisse de niveau. Pour le remonter, il faudra détruire de l'ennemi à tour de bras en mode Fighter. Pour s'aider dans cette entreprise, on peut collecter des items afin de renforcer son arsenal (jusqu'à



quatre niveaux). Chaque personnage possède son style de combat et son armement propres. Enfin, le mode 2 joueurs est présent, ce qui ne sera pas de trop quand on voit la flèche de projectiles et d'ennemis en tout genre.

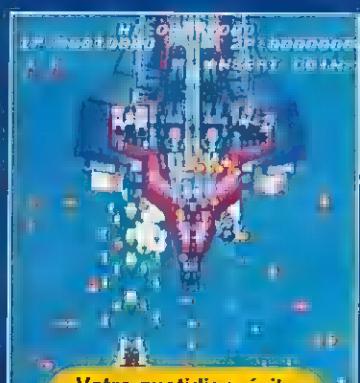
Le reste du jeu s'avère assez classique. En tout cas, il démontre bien le regain d'attention des éditeurs d'arcade pour un genre trop longtemps délaissé.



Outre les modes de jeu, ce titre est très classique.



L'écran est vertical, comme l'exige la tradition.



Votre quotidien, éviter la nuée de projectiles !



L'esthétique des niveaux est très inégale.



Ne loupez pas les bonus.

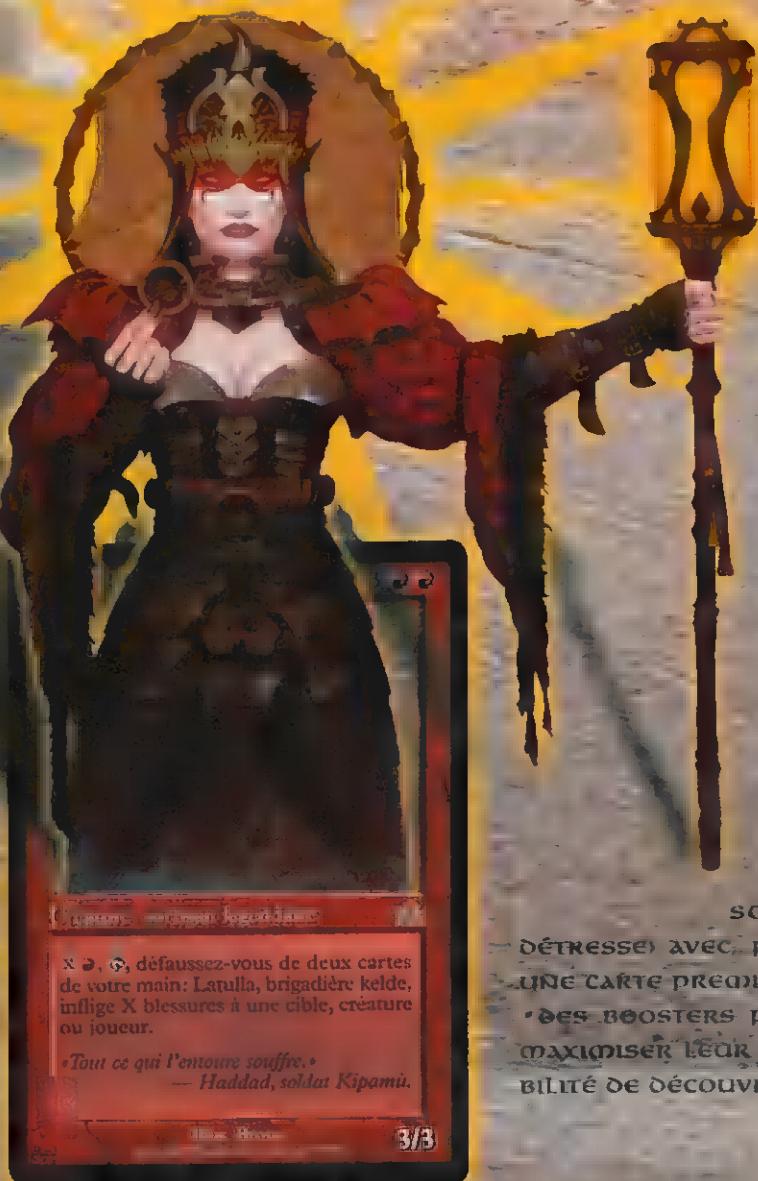


Le shoot renaît, mais le public suivra-t-il ?

# PROPHÉTIE

TM

## Qui pourra s'y opposer ?



### MAGIC: L'ASSEMBLÉE

DÉCOUVRE PROPHÉTIE, L'ULTIME SOUFFLE DU CYCLE DES MASQUES. LES CARTES QUI VONT BALAYER LES POUVOIRS DE TES ADVERSAIRES SONT LÀ...



VENT : UNE GÉNÉRATION DE SORTS DESTRUCTEURS, TRÈS COÛTEUX À JOUER MAIS AUSSI EXTRÉMEMENT DANGEREUX POUR L'ADVERSAIRES.



AVATAR : DES CRÉATURES TERRIBLEMENT PUISSANTES, PEU COÛTEUSES À JOUER. CERTAINES CONDITIONS SONT REMPLIES AU MOMENT OÙ VOUS LES INVOQUEZ.



LES CARTES RHYSTIQUES : DES SORTS MODIFIABLES SI L'ADVERSAIRES PAYE POUR CELA.



SORTISAN LÉGENDAIRE : DES PERSONNAGES SURPUISANTS QUI PEUVENT GÉNÉRER DES EFFETS DÉVASTATEURS.

POUR DÉCOUVRIR PROPHÉTIE :

• QUATRE DECKS À THÈME POUR EN RÉVÉLER TOUTES LES FACETTES (COGNE, SOURNOIS, VOLTE-FACE,

DÉTRESSE) AVEC POUR LA PREMIÈRE FOIS, UNE CARTE PREMIUM DANS CHAQUE DECK.

• DES BOOSTERS POUR CEUX QUI VEULENT MAXIMISER LEUR JEU ET GARDER LA POSSIBILITÉ DE DÉCOUVRIR UNE CARTE PREMIUM.

SORTIE LE 6 JUIN 2000

Pour tout savoir : 01 43 96 35 65

[www.wizards.com/france](http://www.wizards.com/france)

Service Consommateurs :

[custserv-fr@wizards.com](mailto:custserv-fr@wizards.com)



# MAGIC

L'Assemblée®

Prophétie, Magic: L'Assemblée, WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.



MCC UNITED

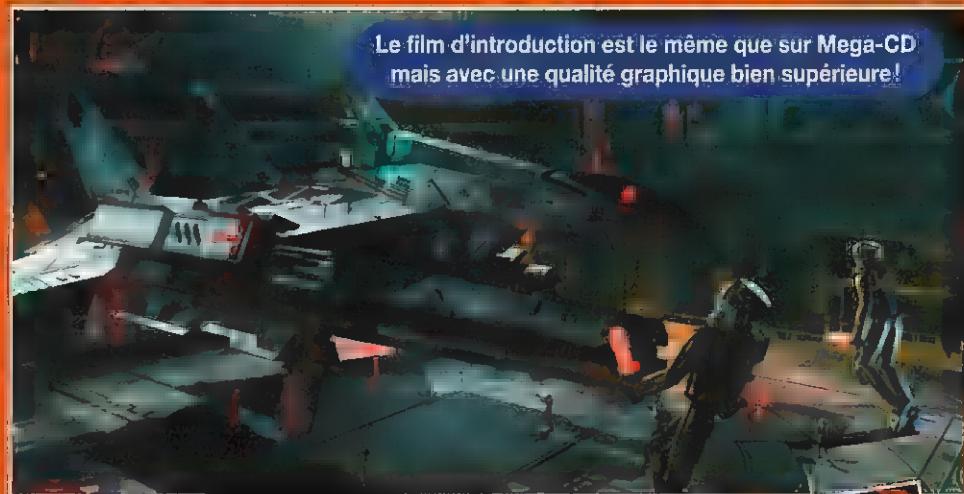
# SILPHEED THE LOST PLANET

L'histoire de *Silpheed* a débuté en 1986 sur les PC-88 (NEC). Ce fut alors le premier jeu nippon à proposer des polygones. Ensuite, ce fut au tour du Mega-CD de reprendre le flambeau, avec sa fameuse intro d'anthologie. Cette fois, c'est sur la Playstation 2 que la série se prolonge, et c'est prévu pour l'été prochain.

**S**ilpheed reste un jeu en 2D, avec un look qui rappelle *Galaxian 3* en arcade, mais dans une version plus belle. En effet, la PS2 est capable bien des choses et prouve. Au programme, on trouve des décors en 3D plutôt soignés et des effets spéciaux fort nombreux. Les paysages défilent avec superbes basculements de la caméra dans style montagnes russes. Bref, ce *Silpheed* veut mettre l'accent sur le spectacle. Côté game play, tout se déroule comme dans un jeu en 2D, sauf qu'on est en

3D temps réel. Bref, *Silpheed* se joue exactement comme sur Mega-CD. Un peu dommage tout ça!... En résumé, on doit passer les six stages du jeu pour terminer. Chacun de ces niveaux est découpé en zones. On peut toujours améliorer son armement pour nettoyer l'écran des hordes d'ennemis qui déferlent successivement. Le choix des armes se fait au début de chaque niveau, en fonction du score établi dans les précédents. Un système qui a son importance, car certains stages demanderont un type d'arme bien précis.

Le film d'introduction est le même que sur Mega-CD mais avec une qualité graphique bien supérieure!



Le boss est une sorte de serpent de feu.



Armez-vous jusqu'aux dents!



Les couloirs sont encombrés!

Le vaisseau est bien détaillé.



PLAYSTATION 2

● Games arts/Été

# MR. DRILLER

Mr. Driller constitue, avec *Aqua Rush*, l'une des tentatives de Namco pour redonner vie aux jeux de réflexion en arcade. Ces deux titres reposent sur des concepts simples afin d'attirer un large public. Pour le moment, c'est au tour de Mr. Driller d'arriver sur console.

Outre cette version DC, ce titre sortira aussi sur PS et GBC. Le but du jeu est de creuser jusqu'à une certaine profondeur suivant le mode choisi. En creusant, on use de l'oxygène, il faut donc récupérer des capsules d'air. Toute l'aire de jeu est composée de cubes de

## DREAMCAST

● Namco/29 juin

couleur qui en tombant sous l'action du héros peuvent former des combinaisons et entraîner des Combos. On retrouve les modes du jeu d'arcade, avec le Trial 500 (creuser 500 m) et le Serious 1.000 (1.000 m donc). Sur DC, il y a des nouveautés, comme le Time Attack (100 et 200 m), avec des bonus temps pour gagner de précieuses secondes. Il n'y a pas de limite d'oxygène. Quant au mode Tokoton, il vous propose carrément de creuser jusqu'au centre de la Terre ! Il est difficile et n'accepte qu'une seule erreur de la part du joueur, au lieu de deux en arcade. On peut également paramétrier certains aspects du jeu pour se faire un challenge sur son niveau. Une option Replay est même présente ! Enfin, mode Internet permet d'accéder à la page de Mr. Driller pour récolter de précieuses informations.



Les combos s'enchaînent (DC) !



Plus que 90 mètres avant le prochain niveau (PS) !



Tiens, vous n'êtes pas seul (DC) !



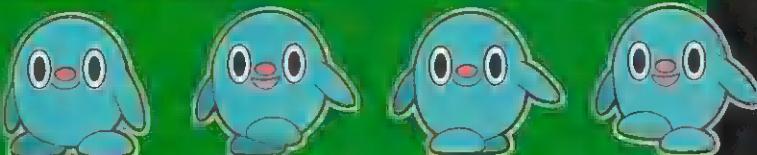
Les horloges bonus sont vitales en Time Attack (DC) !



Là, vous manquez d'air (DC) !



La version GBC sortira en même temps que la DC.



# MARIO TENNIS 64

Après le golf, Mario se lance dans le tennis, un sport auquel il s'était initié sur la Gameboy première du nom (la grise).

**NINTENDO 64**

● Nintendo/21 juillet

## BIEN VU!

Mario Tennis 64 propose un ensemble de vues différentes afin de contenter tous les joueurs.



Mario Tennis fête son grand retour.

**A** la suite de l'excellent Virtua Tennis de Sega, c'est au tour de Nintendo de se passionner pour la petite balle jaune. Comme tout Mario qui se respecte, ce titre bénéficie du savoir-faire maison et surtout d'une jouabilité des plus simples. Outre le joystick analogique, on gère deux boutons, un pour les effets slicés et l'autre pour les lifts. La combinaison de ces trois commandes permet de sortir tous les coups du tennis, du smash au lob. Un nombre important de modes serait inclus, mais on n'en connaît

pas encore leur nature. Ce qui est sûr, c'est qu'il y aura des modes Multijoueurs, car Mario Tennis 64 permet à quatre joueurs de disputer un match sur le même écran. Le double sera donc au programme.

## Waluigi, encore plus méchant ?

On compte six personnages de base: Mario, Peach, Yoshi, Luigi, Wario et un nouveau, Waluigi, le côté obscur de Luigi. Il y en aura beaucoup d'autres, cachés. Si tous les aspects du tennis réel ont été reproduits, cette "simulation"

contient, comme Mario Golf 64, de nombreux éléments fantaisistes. Par exemple, il est possible de tirer des balles à la vitesse du son ou de véritables boules de feu.

Petite particularité à noter: la compatibilité annoncée avec le GB Pak, une extension qu'on enfile dans le slot-mémoire du pad pour accepter les cartouches Gameboy. Voilà, vous êtes prévenu, une version Gameboy Color pourrait bien être en préparation!



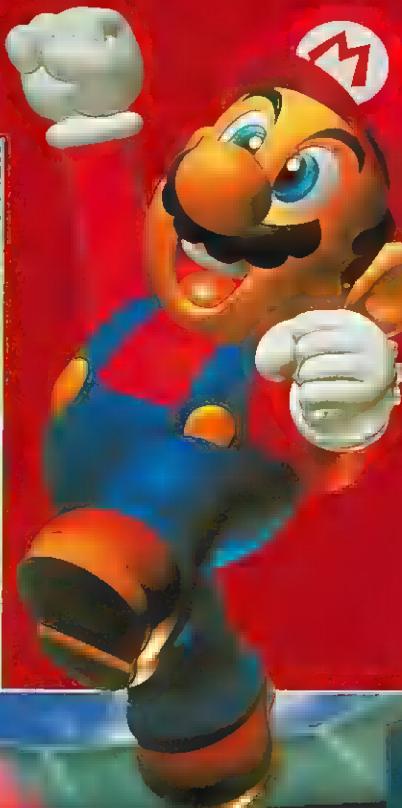
A quand un vrai Super Mario ?



Le public est assez sommaire.



Peach met le feu!



# Vous allez en baver!



www.codemasters.com



- Jusqu'à 8 joueurs
- 3 modes 1 joueur
- 2 modes multijoueurs
- 12 personnages mutants
- 24 coups spéciaux
- 41 circuits sinuieux
- Des courses 3D d'enfer

Qui est ce méchant, inconscient, machiavélique, destructeur, complètement dingue?

Les Micro Maniacs donnent des coups, se battent comme des chiens, pour se dégager un chemin travers la maison et le jardin.

Pas de principes, pas de prisonniers, 12 personnages mutants qui jouent des coups pour la victoire.

Si vous les voyez débarquer, Courez!



Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

MICROMANIA  
Micromania etabli 1985

POUR TOUS  
PUBLICS

Disponible dans  
tous les Micromania !

**MICRO  
MANIACS**

Certifié Défiant

# GUN SPIKE

Développé par Psikyo pour le compte de Capcom, Gun Spike est un jeu d'action 3D qui sortira à la fois en arcade, sur Naomi, et sur Dreamcast.

**P**sikyo est un acteur célèbre dans le domaine du shoot d'arcade. Son association récente avec Capcom remonte à Gun Bird, un shoot 2D sur

Dreamcast. Mais cette fois, c'est le 3D dont il est question. Gun Spike est, à la base, un shoot, un domaine dans lequel Psikyo est parfaitement à son affaire. De son côté, Capcom apporte un savoir-faire fraîchement acquis dans le domaine de la 3D, dont Power Stone 2 est la meilleure illustration. Pour résumer, disons que Gun Spike est plus ni moins un Final Fight 3D pimenté à la sauce shoot, à la manière de Contra. On a le choix entre cinq perso dont certains sont des légendes : Arthur (Ghost & Goblins), Cammy (SF), Nash (SF), Shiba et Simone. Tous évoluent sur des sortes de rollers. Ce qui permet de donner de la vitesse à l'action. Seul Shiba adopte le

skateboard. L'action est vue de haut avec un angle isométrique. Le personnage circule dans des décors 3D variés sous forme de niveaux fermés ou de couloirs assez larges. Le but est de vider les lieux traversés de la racaille qui les infeste. Pour ce faire, on dispose d'un arsenal personnel.

## Attaque ultime

Pour se faire respecter, nos cinq héros sont armés. Nash dort avec son Famas, Cammy ne se sépare jamais de ses deux Uzi, même sous la douche. Simone, lui, jongle entre son pistolet-mitrailleur et son katana, alors qu'Arthur se joue canon et missiles. Quant à Shiba, c'est des coups d'attaques magiques qu'il se fraie son chemin. Mais cet arsenal peut se révéler insuffisant contre la marée d'ennemis qui déferle ou contre certains boss (intermédiaires ou finaux). Du coup, on pourra recourir au Heavy Shot (une sorte de bombe), ou carrément au Special Attack qui apparaît comme l'attaque ultime. Comme dans Final Fight, des infos (nature et vie) sont

## UN PEU D'HISTOIRE...

Nous sommes en l'an 20XX. Les économies se sont effondrées et une ère de profonds désordres s'instaure. Une puissante organisation terroriste voit le jour. Pour la combattre, une force spéciale est nécessaire. Pour faire face aux terroristes, ses membres sont équipés de Motor Boots.

affichées en bas de l'écran sur les ennemis en présence. Toutes les actions sont gérées avec trois boutons en plus du joystick. Capcom assure que les commandes seront d'une grande simplicité pour que le joueur puisse se concentrer uniquement sur le jeu. La variété d'ennemis est assez conséquente. On trouve même des menaces aériennes (par exemple, des hélicos).

Le cœur du jeu devrait être constitué d'un mode Scénario, avec en prime des séquences cinématiques en 3D temps réel. En Occident, le jeu devrait changer de titre et s'appeler "Cannon Spike".



Deux joueurs peuvent prendre part à l'action.



L'hélico vient supporter les deux robots.



Les chiens se sont échappés de Bio Hazard!



Cammy produit sa Special Attack.



Certains ennemis sont vraiment imposants.

# JAPON PREVIEWS



Les ennemis ont aussi des tours dans leur sac.

# FERRARI 355

En arcade, la version Deluxe proposait une borne fermée au design superbe, avec trois écrans et un intérieur luxueux. Désormais, c'est sur Dreamcast que vous pourrez grimper au volant de votre Ferrari.

DREAMCAST

Sega/2000



En mode Training, suivez la ligne.

Cette conversion se base sur la borne standard du jeu, celle avec un seul écran (la moins chère). Ce qui signifie que l'approche résolument simulation est conservée. On pilote donc uniquement des Ferrari 355 sur six circuits. Un mode Training permet de se familiariser avec les bases de la conduite sportive. Le jeu gère chaque voiture, non pas d'un seul bloc, mais sur une multitude de parties qui ont chacune une incidence sur le comportement routier global. Pour cette version Dreamcast, on voit débarquer une foule de modes Multijoueurs, deux sur même écran ou via câble

Link. À noter qu'en écran splité, la qualité graphique est quasiment la même qu'en solo. La vitesse reste identique, et seuls quelques éléments des décors disparaissent, mais rien de très flagrant. Mieux, Internet est de la partie avec une sorte de mode Time Attack sous la forme d'un classement de huit voitures. Le concepteur du jeu et directeur de l'AM2, Yu Suzuki, révèle que ce Ferrari 355 a été l'occasion de développer un véritable OS (système

d'exploitation) de simulation automobile. Il suffit de rentrer les données d'autres voitures pour les voir tourner en temps réel, et ce en quelques minutes. Voilà qui promet pour la suite...



Notez le rétro, le radar et la carte du circuit.



ChuChu Rocket! 4 adversaires venus des 4 coins d'Europe jouent au chat et à la souris en réseau. Devenez l'un d'entre eux et soyez le premier à ramener toutes les ChuChu souris jusqu'à votre spatiale Rocket. En évitant bien sûr les méchants chats Kapukapu. C'est une première et c'est ChuChu Rocket!



www.chuchurocket.com



CHUCHU ROCKET! LE PREMIER JEU ON LINE\* SUR DREAMCAST  
ENTREZ DANS LA PLUS GRANDE  
SALLE DE JEUX DU MONDE

\*En ligne. ChuChu Rocket! © SEGA ENTERPRISES, Ltd. 1999, 2000. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

# 7BLADES

Petit à petit, la Playstation 2 dévoile sa puissance. Quant aux éditeurs nippons, ils s'inspirent de plus en plus des hits occidentaux. Derrière une esthétique très japonaise, 7Blades lorgne ouvertement du côté de Tomb Raider...

PLAYSTATION 2

Konami/Juin

**N**ous sommes en 1640 au Japon, sur une île réservée aux étrangers, Dejima. Une guerre éclate. Derrière elle, Bakufu, un groupe religieux obscur, et son armée de ninjas.

Un jeune homme se trouve sur l'île en quête de trésor. Il est vite amené à jouer un rôle important dans les événements en cours. Il n'est pas seul, car une jeune femme se joint à lui. Les deux héros vont s'épauler pour survivre et mettre à jour un secret terrifiant.

Si Onimusha est un Bio Hazard-like, ce 7Blades apparaît clairement comme un clone de Tomb Raider, dans lequel l'action tient une place importante. On peut y découper

ou abattre de l'ennemi à tours de bras. Le héros masculin maîtrise le katana et toute sorte d'armes blanches, dont une épée de deux mètres à double tranchant qui le transforme en mixeur Moulinex. Quant à la jeune femme, sa plus faible résistance est compensée par une panoplie d'armes à feu plus que correcte. Elles sont pour la plupart totalement imaginaires.

On dirige son personnage dans des décors entièrement en 3D. Les ennemis arrivent par hordes entières, jusqu'à saturer l'écran qui se transforme alors en jeu de massacre. Des séquences cinématiques

viennent ponctuer les passages importants du scénario. La vue principale est un peu à la Tomb Raider, donc de derrière, mais pas systématiquement. Quand la jeune femme fuit, il existe même une vue qui lui permet de shooter les ennemis qui la poursuivent. Certes, le développement de ce jeu n'en est qu'à son début, mais on espère que 7Blades proposera plus de finesse et une action plus technique.

Carton chez les zombies...



## CINÉMATIQUES

Les séquences cinématiques sont toutes en 3D temps réel, Playstation II oblige.

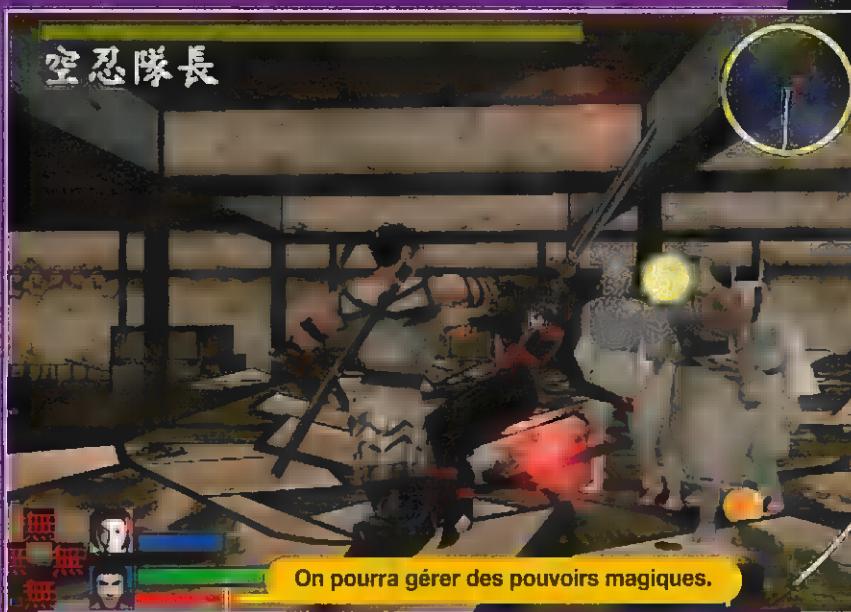




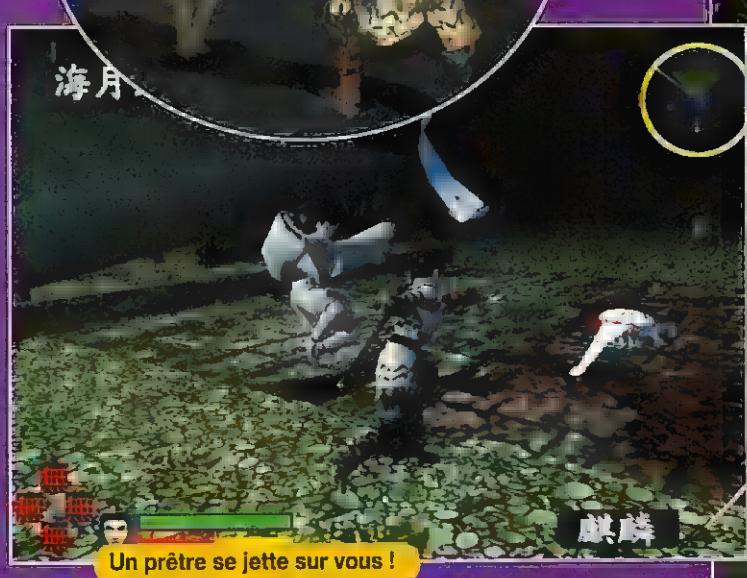
Les armes à feu, c'est sa spécialité...



Et hop! C'est toi qui t'y colles!

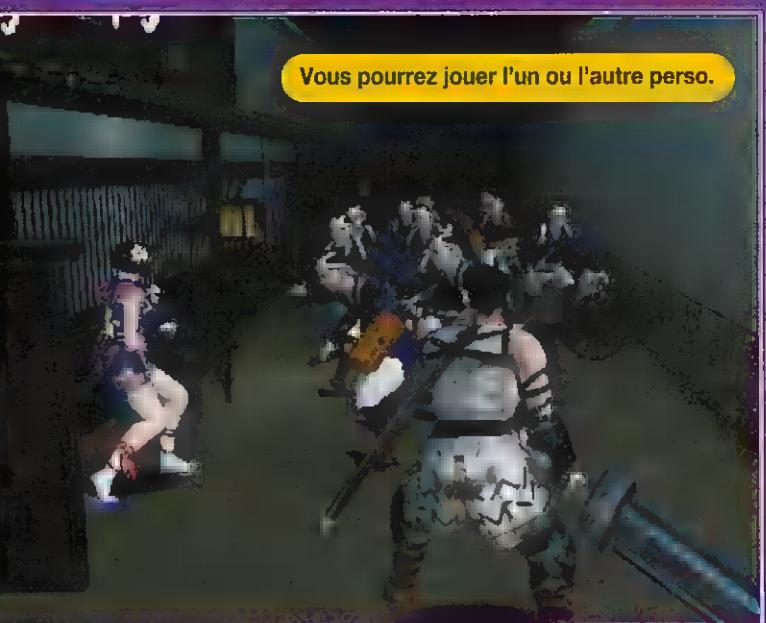


On pourra gérer des pouvoirs magiques.

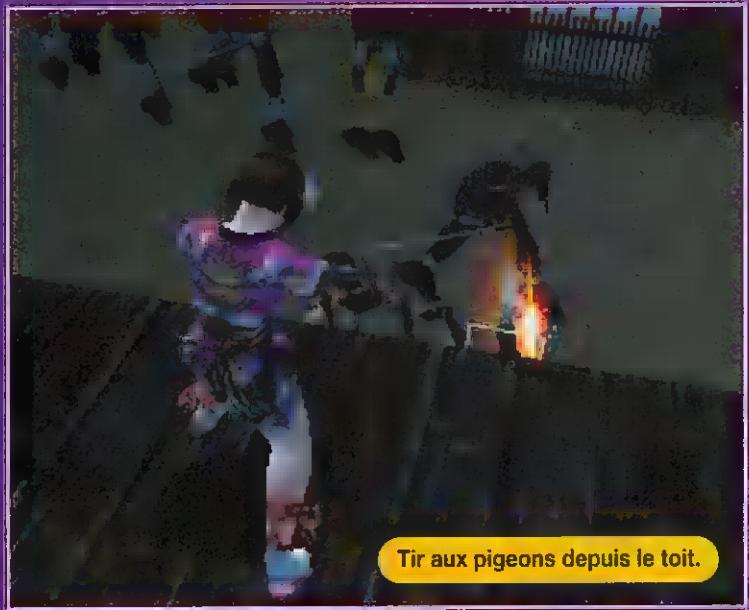


Un prêtre se jette sur vous !

Vous pourrez jouer l'un ou l'autre perso.



Samouraï ou Conan le barbare ?



Tir aux pigeons depuis le toit.

# IMPERIAL FIGHTER OF ZERO

**L**e jeu reprend la crème de l'aviation militaire de l'époque (15 appareils environ), divisée en quatre groupes (quatre nations), Yamato, Vaillant, Tiorancia et Broken. Le cockpit est entièrement en 3D avec une vue à 360 degrés. Pour ne pas gêner le joueur, le cockpit apparaît en transparence. Il y a aussi une vue arrière de l'extérieur. Dans ce cas, les instruments de bord apparaissent à l'écran de jeu. A noter la présence d'un radar et d'indicateurs du nombre de bombes et de munitions restant. Un cadre indique même la nature de la cible visée. Enfin, les communications entre coéquipiers sont parlées et sous-titrées sur le bord de l'écran. La plupart des parties

mécaniques de l'avion sont reproduites et animées. Les modèles physiques de vol sont reproduits de manière très réaliste.

## En plein vol

Fighter of Zero propose plusieurs "campagnes" découpées en missions. Elles débutent toujours en plein vol à l'approche de l'objectif. Apparemment, les phases de décollage ou d'atterrissement ne sont pas au programme. Comme d'habitude dans ce genre de titre, on a droit à des scènes cinématiques qui présentent des brides de scénario et agrémentent les séances de briefing. Une option Replay permettra d'enregistrer une mission complète afin de la visionner

Cette simulation aérienne militaire se déroule durant la Seconde Guerre mondiale ; un thème difficile à aborder pour les éditeurs japonais. Dans le cas de Fighter of Zero, les dimensions politiques et idéologiques ne sont pas prises en compte. Tout est focalisé sur le matériel et les troupes, dans une sorte de wargame neutre.

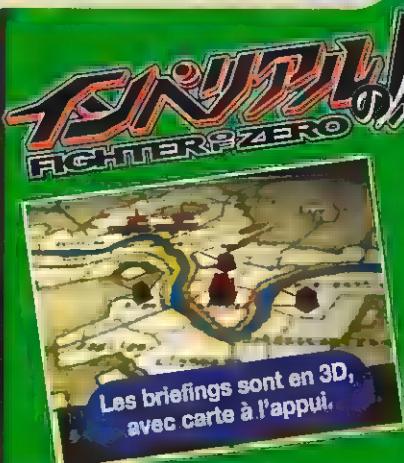


par la suite en changeant librement les angles de caméra. Graphiquement, le jeu s'annonce d'un bon niveau. Reste à apprécier une version terminée pour se rendre vraiment compte de l'animation et de la jouabilité de l'ensemble. Un mode Versus est également annoncé.



**DREAMCAST**

● GAE/29 juin



La destruction des ressources ennemis est vitale.



Glissez-vous dans la peau d'Ecco the Dolphin, et découvrez les aventures trépidantes du dauphin le plus agile de tout l'océan de jeux disponibles sur Dreamcast. Dans cette multitude d'univers sous-marins, le terme "jeu fluide" prend toute sa dimension.



[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)



ECCO THE DOLPHIN SUR DREAMCAST  
ECHANGEZ VOTRE AQUARIUM  
CONTRE UNE DREAMCAST

# SHADOW OF DESTINY

Présenté au Japon lors du dernier Tokyo Game Show sous le nom de *Diary of Walpurgis*, *Shadow of Destiny* est l'un des gros projets de Konami. Gozo Kitao (Producer) et Junko Kawano (Director) se sont confiés à notre ami Kago.

PLAYSTATION 2

● Konami/Fin 2000

## LE LOUP DANS LA BERGERIE

Pour Gozo Kitao, assis à côté de Junko Kawano, le DVD a une action pas si négative sur le jeu vidéo. Certes, la Playstation 2 est achetée principalement comme lecteur de DVD-vidéo, mais à coup elle touche un public plus large que celui du jeu vidéo. Entre deux films, ce public pourra s'initier au jeu, pour peu qu'il trouve des titres attrayants. Donc, exit les jeux actuels pour "gamers". Evacuer les combats pour privilégier la réflexion et l'intrigue, tel est le pari de *Shadow of Destiny*. Konami le gagnera-t-il?



En 1580, la flamme de briquet fait fuir les gens.



Gozo Kitao n'en est pas à son coup d'essai, derrière ce nom se cache *Silent Hill*. Quant à Junko Kawano (Gensou Suikoden et Twin Bee RPG), c'est la seule femme à diriger des projets chez Konami, même l'une des rares à tenir un tel rôle au Japon. Sa touche est flagrante dans *Shadow of Destiny*.

### Coup de poignard

Le jeu se contrôle à la *Silent Hill* ou *Code Veronica*. Il est entièrement en 3D avec 70 000 à 80 000 polygones gérés à l'écran, 30 000 pour les décors, le reste pour les perso (6 000 à 7 000 chacun). On peut regarder dans toutes les directions. Aucun système de combat n'est au menu. En effet, *SoD* consiste en une succession de situations

problématiques que le joueur doit résoudre pour survivre. Vous incarnez un homme nom de Eike qui est assassiné d'un coup de poignard dans le dos. Son âme est amenée dans un lieu étrange où une sorte de devin lui donne la possibilité de retourner dans le temps, trente minutes avant sa mort, afin d'éviter son funeste destin. C'est ainsi qu'Eike se trouve peu à peu impliqué dans une histoire complexe qui l'amène à découvrir sa véritable identité. Mais avant, il devra visiter quatre époques différentes (1580, 1902, 1980 et 2000).

### Paradoxes temporels

À en croire Junko Kawano, gérer les paradoxes temporels constitue un casse-tête qui tient son équipe encore actuellement éveillée. En effet, une

action dans le passé aura nécessairement des conséquences dans le futur. Introduire une technologie avancée dans le passé peut entraîner des complications pour la suite. Du coup, le joueur doit résoudre une foule de situations afin de provoquer ou éviter un événement. Sa vie est constamment en danger, et il pourra mourir de multiples façons.

Chaque fois, il sera ramené dans le lieu mystérieux où le devin l'enverra à l'époque de sa mort, avec un nouvel indice pour l'aider. Par exemple, porter une plaque de métal dans le dos pourra parer un coup de poignard. Tout le jeu, et quelle que soit l'époque, se déroule dans la même ville d'inspiration germanique. Elle n'est pas grande, mais Eike n'a pas trop le loisir de s'y promener.



Les graphismes renforcent l'ambiance.



Comment éviter la mort de cette femme?



En 1902, les photographies étaient encore en noir et blanc.



L'au-delà, tel que le représente Junko Kawano...

Mais qui est cet étrange individu ?

Le devin vous accueille.

ようこそ  
おあらじていましむ

Tout le monde ne vous aidera pas...

## SUIVEZ LE GUIDE...

Les différents lieux à visiter sont fort nombreux, et tout en 3D bien entendu.



# ARMORED CORE 2

From Software met la dernière touche à son jeu de robots, et Armored Core pourrait bien enfin trouver chaussure à son pied sur PS2. La console de SCEI possède un sacré potentiel et est à même d'offrir à ce nouveau genre les moyens de se développer.

PLAYSTATION 2

From Software/Été



manière d'un Virtual On, on évolue dans un niveau 3D en s'aidant parfois du décor pour se cacher ou l'utiliser à une attaque. L'ennemi prend différentes formes suivant le mode de jeu choisi. Par exemple, on fera face à des menaces multiples (robots, avions, etc.) dans le mode Mission (une sorte de mode Story). Parfois, il faudra défendre une position ou en

attaquer une autre. On peut aussi se trouver face à un autre robot dans une sorte de duel dans le mode Versus. À ce sujet, Armored Core 2 sera le premier titre PS2 à utiliser le port iLink (ou DV) pour relier deux machines. Une expérience similaire avait été tentée au tout début de la Playstation, avec un câble Link. Malheureusement, l'essai n'avait pas été vraiment concluant. Sur PS2, en l'absence de la possibilité de jeu en ligne, c'est le seul moyen de goûter aux joies du Multijoueur. A noter que cette option sera aussi disponible dans le mode Mission.

## Créer son logo

Autre point fort de cette version PS2, les possibilités d'améliorer sa machine ont été développées de manière sensible. Des organes internes aux armes, en passant par les éléments d'armure, une grande variété de pièces détachées sera disponible. On peut également créer son propre logo avec une résolution (128 x 128) deux fois supérieure aux versions PS. En ajoutant à toutes ces nouveautés la possibilité de personnaliser les couleurs, vous saurez peu près tout sur cette version.

823



639

Classique, on tire puis on se tire!



6554

ENERGY AP 4581

Les ennemis arrivent en groupe.

6286

ENERGY AP 4581

Attention! Missiles carburant limités.

8089

ENERGY AP 4581

ENERGY AP 4581

Vas-y. Mords-y l'œil!

Dans les airs, vous êtes sujet à des attaques de missiles.



GAGNEZ



DEUX



BILLETS



POUR



LA



COPA



AMERICA



EN



COMPOSANT



VOTRE



EQUIPE

## Dreamarena Fantasy Football 2000

Dreamarena Fantasy Football 2000 vous offre l'occasion unique de devenir sélectionneur européen. Pour participer, inscrivez-vous du 15 mai au 10 juin sur Dreamarena grâce à votre Dreamcast. Composez votre équipe parmi les 352 joueurs du championnat d'Europe 2000. Les joueurs de votre sélection sont ceux qui se distinguent lors de la compétition: vous vous envolerez à deux pour la Colombie ou vous assisterez l'été prochain à la Copa America.

[www.dreamcast-europe.com](http://www.dreamcast-europe.com)

Dreamcast  
jusqu'à 6 milliards de joueurs





En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude  
du lundi au vendredi à 12 h 30  
et gagnez 2 fois 5 jeux !

# Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Tous les mercredis et samedis, dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

**MERCREDI 31 MAI - SAMEDI 3 JUIN**

Cette superbe simulation permet à chacun de se mesurer aux plus célèbres tennismen mondiaux. Mieux, il est possible de les incarner lors de tournois professionnels : Yannick Noah, Martina Hingis, Amélie Mauresmo, Conchita Martinez, et même Richard Krajicek sont de la partie. Le choix est vaste ! Plus de 23 champions et de nombreux personnages cachés... À vous de jouer !

**MERCREDI 7 JUIN - SAMEDI 10 JUIN**

Enfin un jeu différent, dans le plus pur style celui de l'Equipe du Brésil : une connotation festive et magnifiques gestes, une expérience de jeu incomparable ! Plus de 60 équipes nationales avec les meilleurs joueurs du monde, des équipes légendes, 5 modes de jeu : l'arcade à simulation, toutes les possibilités tactiques et techniques. La magie brésilienne enfin sur PlayStation !

**MERCREDI 14 JUIN - SAMEDI 17 JUIN**

Colin McRae Rally 2.0 : Le jeu de rally le plus populaire de la PlayStation a changé d'écurie : il est désormais au volant de la Ford Focus. Une réalisation superbe : graphismes plus fins, maniabilité plus nerveuse, des courses à travers 8 pays, mode 2 joueurs en collaboration, 12 voitures officielles...

Resident Evil : Code Veronica : cet épisode entièrement inédit et pour la première fois spécialement développé pour Dreamcast sera angoissant à souhait mais aussi plus beau, plus long et plus excitant : des monstres toujours plus intelligents et vifs, des effets de surprise et du suspense à la hauteur des possibilités techniques de la 128 bits.

**MERCREDI 21 JUIN - SAMEDI 24 JUIN**

De nouveaux constructeurs européens, japonais et américains sont enfin dans GT 2.0 : avec le permis à passer, un rallye de toute beauté, courses de côtes et le jeu à encore plus passionnant !

Avec la puissance phénoménale de Dreamcast, l'univers de ce splendide d'action-aventure vous immergera dans le grand bleu. Vous devrez aider une jeune baleine, les petits de la tribu à se sortir de situations délicates. Attention, méchants requins veillent et ne rêvent que de croquer à vos amis !

LES M I C R O M A N I A

## 14 MICROMANIA C'EN

Mondaveille 2  
02 31 35 62 82 - 14120 Mondaveille

## 15 MICROMANIA VALENCIENNES

C'ciel Auchan Petite Forêt

Tél. 03 27 51 30 79 - 59410 Anzin

**NOUVEAU**

Découvrez en EXCLUSIVITÉ les 15 voitures de légende du Mans sur le CD supplémentaire de la version limitée GT2 Défi GT (Inclus 10 000 crédits et le permis B)

et le permis B)

GRAN TURISMO 2

# NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur [www.micromania.fr](http://www.micromania.fr)

NOUVEAU !

- 18000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : 2500 réponses sur 300 jeux

L'actualité du jeu vidéo en instantané !

## CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces ! Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect (PSX), Messiah (PC), Tomb Raider 4 (DC)...

## SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

## TELECHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés. Corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages, améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !

The screenshot shows a news article titled "Les Infos du 05-05-2000" which lists various game releases and reviews. It includes sections for PlayStation, Dreamcast, PC, and other platforms. The right side of the page features a sidebar for "GAGNEZ DES AVOIRS DE 100 FRS" (Win 100 FRS) and a "GAGNEZ DES JEUX" (Win Games) section where users can vote and receive free games.

# www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu vidéo

**13 MICROMANIA VITROLLES**  
C. Ccial Corrèfut Vitrolles - 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

**13 MICROMANIA AUBAGNE**  
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

**21 MICROMANIA DIJON**  
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

**31 MICROMANIA TOULOUSE**  
C. Ccial Corrèfut - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

**34 MICROMANIA MONTPELLIER**  
C. Ccial Le Polygone - Nîmes Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

**44 MICROMANIA NANTES**  
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 11

**45 MICROMANIA ORLÉANS**  
C. Ccial Place d'Arz - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 11 50

**51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**  
C. Ccial Ccra-Commeire - Cormontreuil - Tél. 03 26 77 77 76

**54 MICROMANIA NANCY**  
C. Ccial Ccra - Sébastien - Tél. 03 83 37 81 88

**57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT**  
C. Ccial Sémécourt - 57280 Metz - Sémécourt - Tél. 03 87 51 39 11

**59 MICROMANIA RONCO**  
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

**59 MICROMANIA LEERS**  
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

**59 MICROMANIA EURAULT**  
C. Ccial Auchan - RDC - 59777 Eurault - Tél. 03 20 55 72 72

**59 MICROMANIA LILLE V2**  
C. Ccial Vénissieux d'Asq - 59650 Vénissieux - Tél. 03 20 55 15 58

**62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE**  
C. Ccial Ccra-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

**62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**  
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

**67 MICROMANIA STRASBOURG**  
C. Ccial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 60 60 70

**67 MICROMANIA ILLKIRCH**  
C. Ccial Auchan - 67100 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

**68 MICROMANIA MULHOUSE**  
C. Ccial - Napoléon - 68110 Mulhouse - Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

**69 MICROMANIA ECUILLY**  
C. Ccial Grand-Ouest - 69130 Ecuy - Tél. 04 72 18 50 11

**69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**  
C. Ccial - Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**  
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

**69 MICROMANIA SAINT-GENIS**  
C. Ccial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Loyat - Tél. 04 72 47 02 92

**74 MICROMANIA ANNECY**  
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 09 09

**74 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**  
C. Ccial St-Sever - 76100 Rouen - Tél. 02 32 18 55 44

**83 MICROMANIA MAYOL**  
C. Ccial Mayol - 83060 Toulon - Tél. 04 94 93 04

**83 MICROMANIA GRAND-VAR**  
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

**84 MICROMANIA AVIGNON**  
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66



MICROMANIA, partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE  
diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.



# UNE GAMME COMPLETE

**DATEI**  
GAME PRODUCTS



## Action Replay Professionnel™

- \*Bidouilleur de jeux
- \*Permet de sauvegarder vos parties.
- \*Trichez avec les trucs et astuces, même avec les derniers jeux sortis.



**CHEATWARE**  
by Datei  
WWW.CODEJUNKIES.COM



**MEMORYPAK**

## Carte mémoire

**FACILE** d' Attraper et de  
sauvegarder tous les pokemons™

- \*Mémoire de 8Mo
- \*Capacité: jusqu' à 100 sauvegardes
- \*Utilise les techniques de mémoire flash
- \*Menu convivial
- \*Pour Game boy Color™ et Pocket™

**NOUVEAUTÉ**



**RUMBLE Pak**



- \*Analyse les signaux audio pour les convertir en vibrations
- \*Haut-parleur incorporé pour amplifier le volume
- \*Prise casque
- \*Fonction avec 2 piles AAA (non fournies)
- \*Disponible en version Game Boy Pocket™



**TRANSFORMEZ VOTRE GAME BOY™ EN ASSISTANT PERSONNEL DE COMMUNICATION DIGITAL**

- \*Calendrier / Agenda
- \*Calculatrice
- \*Télécommande (TV et Magnétoscope)
- \*Horloge / Alarme
- \*Carnet de notes
- \*Mémo-dialer
- \*E-mail (valable uniquement sur Game Boy Color™)

\*Game Boy, Game Boy Color et Pocket, ainsi que Pokemons sont des marques déposées par NINTENDO

**BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2  
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34**

**Bigben**  
INTERACTIVE

# NEWS

*L'actualité est chaude ce mois-ci. On en sait plus sur le prochain bulldozer de Sony, De Sang Froid, tandis qu'Ubi Soft nous fait baver avec les photos de Evil Twin. Nombre d'éditeurs ont profité du salon de l'E3 pour présenter leurs nouveaux projets. Microsoft n'est pas en reste, et rêve tout simplement de devenir calife dans le monde de la console. Bon appétit...*



## OTAKUS

■ **DEAD OR ALIVE 2.** La version PAL Dreamcast du fabuleux jeu de baston de Tecmo a été repoussée en août 2000, afin d'intégrer les éléments absents de la version Playstation 2.

■ **FINALEMENT, NON.** Arrêté le film "Final Fantasy" ? Selon les dernières rumeurs, la réalisation serait momentanément suspendue, Square ayant besoin de se concentrer sur ses jeux en cours de développement.

■ **AUSSI SUR GAMEBOY.** Sakura Taisen arrive sur Gameboy Color. Red Company mise beaucoup sur cette version pour sortir ses comptes du rouge (pas facile avec un nom comme ça !). Une seconde version, sous la forme d'un Pocket Sakura développée par Media Factory, vise à imiter le couple Pokémons Silver et Gold avec le Pocket Pikachu 2.



■ **CUISTO DANS L'AME.** Cheub, Gia et Zano ont craqué sur un tout petit jeu marrant et sans prétention sorti au Japon. C'est sur Playstation, et ça s'appelle Ore no Ryori. Sous ce nom ultra-nippon se cache une simulation de... cuisine ! Derrière le comptoir, le but est de servir tous les clients qui se présentent, mitonner les soupes commandées, couper les légumes qui la composent, tirer les bières à la pression, etc. Comme quoi, ce sont souvent les jeux les plus idiots qui emballent nos testeurs...



EVIL TWIN - CYPRIEN'S CHRONICLES

## Biberon homérique

**E**vil Twin a été réalisé par In Utero, sous l'aile d'Ubi Soft. Ce jeu d'action mêlant aventure et féerie met en scène un jeune orphelin, Cyprien, qui se retrouve dans le monde maléfique d'un vilain méchant. Malgré un scénario infantile, la dose de gore et de sang dans les scènes de combat devrait être au rendez-vous.



## MOTO RACER WORLD TOUR

**M**

oto Racer revient enfin ! On garde la même formule, et on recommence en mieux. Cette fois-ci, vous n'aurez pas seulement deux types de course, mais cinq : vitesse, supercross, freestyle, trial et même dragsters, répartis sur 15 circuits. Le jeu comportera également des courses en agglomération, au milieu de la circulation. Les motos seront divisées en catégories par cylindrées. Les premiers écrans

annoncent un circuit qui rappelle les compétitions de trial et de supercross de Bercy. On va arrêter parce que Gia en bave déjà d'envie.



## CONSOLE PUB

## Typing of the Dead

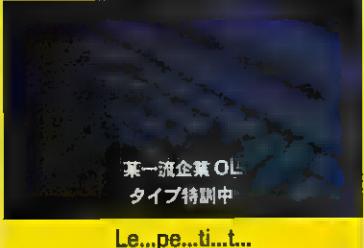
**C**e jeu étrange est la version "clavier" de House of the Dead sur Dreamcast. Le but est d'aligner les mots qui s'affichent à l'écran avec le clavier. C'est idéal pour apprendre à taper à la machine. En voici la pub, qui joue sur le contraste entre l'univers du bureau et le monde gore et sombre du jeu.



Tikitikitikititic...



En pleine nuit, dans un bureau...



Le...pe...ti...t...



Tu es... tu es fort !



Non mais vous avez vu ? !



Ma-go-wou-mi-tu-ke-te-ya-ru



Balayez-les à coups de clavier !



24...



25 perfect ! TYPING OF THE DEAD !

## PROMO

**■ BMX ACTIF.** Après Tony Hawk Pro Skater, Activision continue sur sa lancée "rebelle". L'éditeur prépare en ce moment un jeu de BMX, et il a déjà signé quelques champions de la discipline, dont Mat Hoffman, Mike Escamilla, Dennis McCoy, Cory Nastazio, Kevin Robinson, Simon Tabron et Rick Thorne. Mat Hoffman's Pro BMX est prévu pour septembre 2000, sur Playstation et Dreamcast aux Etats-Unis.

**■ PLUIE DE LICENCES.** Ubi Soft a encore investi dans une licence de sport. Un prochain jeu Gameboy portera le nom de Carl Lewis Athletics 2000. Ce sera un jeu d'athlétisme (comme on pouvait s'y attendre), composé de "14 épreuves de décathlon" (sic).



## DISNEY WORLD MAGICAL RACING TOUR

**T**rente personnages de Disney, dont Tic et Tac, seront les vedettes de cette course délirante. Et comme si cela ne suffisait pas pour nous plonger dans le monde "magique" d'oncle Walt, les dix circuits ressembleront aux décors des manèges de Disneyland. En tout cas, on ne s'attend à rien de

révolutionnaire, juste à un mélange des meilleurs ingrédients de ses modèles, Mario Kart et Crash Team Racing.



**■ PAS SPORT.** Le Dream Passport 3 est sorti au Japon. C'est la mise à jour la plus importante du navigateur de la Dreamcast. Il est annoncé comme étant compatible avec le MP3, le Dreameye et le Swatch Internet Time. Mieux, il contiendrait la fameuse librairie de jeux MD et PC Engine. Le Dream Passport 3 est gratuit.

**■ RECTIFICATION.** Dans la rubrique Freeshop du mois dernier, on vous présentait la Worm Light page 134. Le prix annoncé était de 69 francs, un chiffre que nous avait annoncé VGA. Par la suite, Bigben a tenu à rectifier l'information : elle ne coûte que 49 francs.

## HIGH-TECH

■ **NGPCMP3.** Au Japon, SNK a révélé son kit MP3 pour sa Neo Geo Pocket Color. Le téléchargement des musiques se fait via la Dreamcast, grâce à une cartouche spéciale. On pourra y brancher directement un casque. Ce Neo Geo Pocket Audio pourra-t-il faire face au projet Sega de VMS MP3 ?

## AUDIO

NEOGEO POCKET AUDIO

PRESS A BUTTON

■ **PS MELO.** Les Japonais sont friands de mélodies pour leur portables téléphoniques. Sur les modèles les plus récents, le son égale carrément une SoundBlaster 8 bits de base (PC). De fait, le commerce des mélodies explose sous forme de bornes de téléchargement. Un éditeur a même eu la bonne idée de sortir un éditeur sur Playstation, pour composer ses propres œuvres.

■ **Son 3D sur PS2.** Sunsoft, plus très actif dans les jeux, veut revenir avec un système d'enceintes 3D qui risque bien



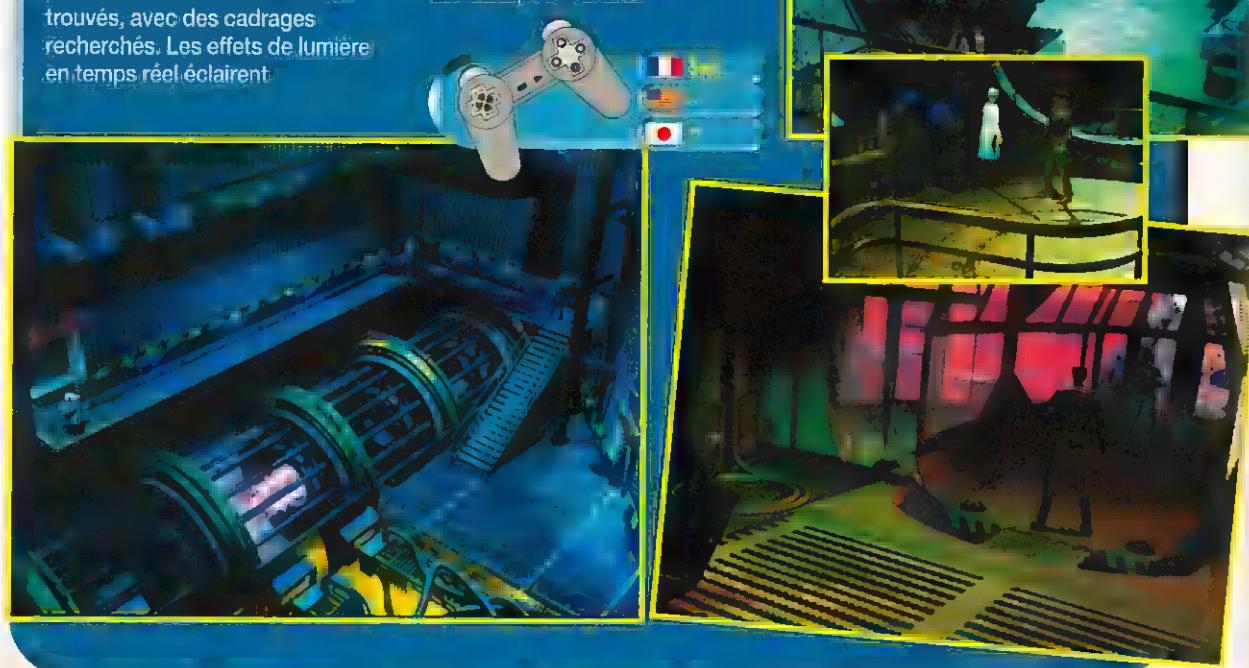
de faire du bruit. Le système vise le marché de la PS2 pour rendre parfaitement le son spatial. Environ 1 200 francs au Japon

■ **NAMCO CHANGE DE SECTEUR.** Au Japon, le recyclage des ordures est un problème important, mais aussi un marché juteux. Du coup Namco a révélé un procédé de traitement des ordures de type polystyrène assez prometteur. A terme, si son système fonctionne correctement, Namco ne serait plus dépendant du jeu vidéo.

## DE SANG FROID

**R**evolution Software, déjà responsable de la série des Chevaliers de Baphomet, prépare De Sang Froid. Pour décrire ce jeu d'action, Charles Cecile (big boss de Revolution) n'hésite pas à utiliser des grands mots. Il définit son petit dernier comme un "Interactive Entertainment", et le compare ni plus ni moins à des films, comme "Usual Suspects" ou "Pulp Fiction". Redescendons sur Terre. Dans De Sang Froid, les angles de caméra sont effectivement bien trouvés, avec des cadres recherchés. Les effets de lumière en temps réel éclairent

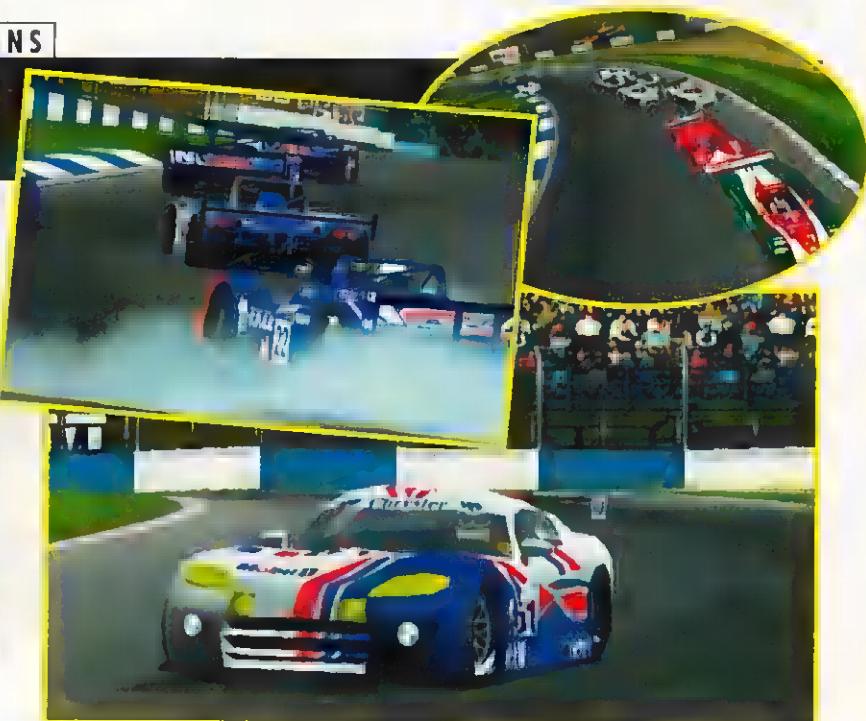
parcimonieusement les décors et les objets qu'ils touchent. La 3D est propre, les musiques sont chics, mais le style Chevaliers de Baphomet est conservé : souvent, il s'agit de résoudre une énigme à chaque écran. Pourtant, cette fois-ci, notre héros est équipé d'un gun : sa vie est régie par une jauge. Ne vous attendez surtout pas à un clone de Metal Gear Solid. En tout cas, les photos sont magnifiques et Sony mise beaucoup sur ce titre.



## LES 24 HEURES DU MANS

## En vrai

**L**e 24 heures du Mans sur Dreamcast risquent d'être mieux réussies que la version Playstation (G+ 96: 73%). Ce sera plus beau, plus fluide et, on l'espère, plus jouable. Le grand attrait du jeu était la possibilité de jouer vraiment 24 heures d'affilée, comme dans la vraie course. Cette option sera bien sûr conservée.



# Difintel - Micro

N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE

Offre à ton père un kit Mobicarte  
offre Spécial "Fête des Pères"



Et DIFINTEL t'offre 1 JEU VIDÉO!



de -30%  
à -70%  
sur l'achat de jeux d'occasion

Achète! Vends! et viens tester  
Echange! NOUVEAUTÉS  
dans notre Espace Club.



Pour 100 Frs  
d'achat sur  
les produits  
MAGIC  
UNE CARTE  
TERRAIN ARENA

PROPHÉTIE

OFFERTE !!!  
par Difintel-Micro  
et Wizard of the Coast

CARTES COLLECTEURS

MAGIC  
L'Assemblée



Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

## FRANCE

01 Issy-les-Moulineaux	04 79 81 00 34
02 Bourg-en-Bresse	04 74 23 13 54
03 Ferney-Voltaire	05 50 40 43 43
04 Hauteville	04 74 40 74 28
05 Chauvigny	03 23 38 00 70
06 Lons-le-Saunier	03 23 59 08 84
07 Sèches	03 23 59 18 18
08 Saint-Claude	03 23 59 18 18
09 Morez	03 93 28 35 55
10 Poligny	03 93 28 35 55
11 Rodes	03 65 67 06 15
12 Arles	04 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
14 Sables-d'Or-les-Pins	04 95 56 62 30
15 Sainte-Maxime	04 95 56 62 30
16 Agde	03 31 55 00 99
17 Montpellier	03 31 55 00 99
18 Béziers	03 31 63 07 77
19 Narbonne	03 31 63 07 77
20 Montpellier	03 31 67 92 67
21 Aix-en-Provence	04 71 43 56 56
22 Marseille	04 71 43 56 56
23 Toulon	04 71 45 50 01
24 Draguignan	04 71 45 50 01
25 Mandelieu	03 81 94 17 09

26 Romans	04 75 22 78 34
27 Le Havre	04 75 28 09 68
28 Dijon	02 32 07 00 35
29 Lourdes	02 32 40 78 67
30 Drôme	02 37 50 02 12
31 Gard	02 38 53 32 40
32 Vendée	04 46 52 44 66
33 Vendée	04 46 52 44 66
34 Vendée	04 46 52 44 66
35 Vendée	04 46 52 44 66
36 Vendée	04 46 52 44 66
37 Vendée	04 46 52 44 66
38 Vendée	04 46 52 44 66
39 Vendée	04 46 52 44 66
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 57 00 90
42 Poitiers	04 77 49 70 69
43 Vannes La-Pey	04 71 04 26 91
44 Toulouse	05 40 59 53 20
45 Ariège	02 26 62 00 76
46 Ardèche	04 71 00 00 00
47 Ardèche	05 53 36 13 44
48 Ardèche	05 53 36 13 44
49 Ardèche	05 53 36 13 44
50 Chambéry	02 11 44 05 86
51 Châlons-en-Champagne	03 26 68 49 49
52 Châlons-en-Champagne	03 26 68 49 49
53 Châlons-en-Champagne	03 26 68 49 49
54 Nancy	01 63 76 45 87
55 Toulouse	05 62 21 22 02
56 Auch	05 62 61 28 20
57 Longwy	03 82 23 25 15
58 Verdun	03 29 65 00 90
59 Verdun	03 29 65 00 90
60 Verdun	03 29 65 00 90
61 Verdun	03 29 65 00 90
62 Verdun	03 29 65 00 90
63 Verdun	03 29 65 00 90
64 Verdun	03 29 65 00 90
65 Verdun	03 29 65 00 90
66 Verdun	03 29 65 00 90
67 Verdun	03 29 65 00 90
68 Verdun	03 29 65 00 90
69 Verdun	03 29 65 00 90
70 Verdun	03 29 65 00 90
71 Verdun	03 29 65 00 90
72 Verdun	03 29 65 00 90
73 Verdun	03 29 65 00 90
74 Verdun	03 29 65 00 90
75 Verdun	03 29 65 00 90
76 Verdun	03 29 65 00 90
77 Verdun	03 29 65 00 90
78 Verdun	03 29 65 00 90
79 Verdun	03 29 65 00 90
80 Verdun	03 29 65 00 90
81 Verdun	03 29 65 00 90
82 Verdun	03 29 65 00 90
83 Verdun	03 29 65 00 90
84 Verdun	03 29 65 00 90
85 Verdun	03 29 65 00 90
86 Verdun	03 29 65 00 90
87 Verdun	03 29 65 00 90
88 Verdun	03 29 65 00 90
89 Verdun	03 29 65 00 90
90 Verdun	03 29 65 00 90
91 Verdun	03 29 65 00 90
92 Verdun	03 29 65 00 90
93 Verdun	03 29 65 00 90
94 Verdun	03 29 65 00 90
95 Verdun	03 29 65 00 90
96 Verdun	03 29 65 00 90
97 Verdun	03 29 65 00 90
98 Verdun	03 29 65 00 90
99 Verdun	03 29 65 00 90
100 Verdun	03 29 65 00 90
101 Verdun	03 29 65 00 90
102 Verdun	03 29 65 00 90
103 Verdun	03 29 65 00 90
104 Verdun	03 29 65 00 90
105 Verdun	03 29 65 00 90
106 Verdun	03 29 65 00 90
107 Verdun	03 29 65 00 90
108 Verdun	03 29 65 00 90
109 Verdun	03 29 65 00 90
110 Verdun	03 29 65 00 90
111 Verdun	03 29 65 00 90
112 Verdun	03 29 65 00 90
113 Verdun	03 29 65 00 90
114 Verdun	03 29 65 00 90
115 Verdun	03 29 65 00 90
116 Verdun	03 29 65 00 90
117 Verdun	03 29 65 00 90
118 Verdun	03 29 65 00 90
119 Verdun	03 29 65 00 90
120 Verdun	03 29 65 00 90
121 Verdun	03 29 65 00 90
122 Verdun	03 29 65 00 90
123 Verdun	03 29 65 00 90
124 Verdun	03 29 65 00 90
125 Verdun	03 29 65 00 90
126 Verdun	03 29 65 00 90
127 Verdun	03 29 65 00 90
128 Verdun	03 29 65 00 90
129 Verdun	03 29 65 00 90
130 Verdun	03 29 65 00 90
131 Verdun	03 29 65 00 90
132 Verdun	03 29 65 00 90
133 Verdun	03 29 65 00 90
134 Verdun	03 29 65 00 90
135 Verdun	03 29 65 00 90
136 Verdun	03 29 65 00 90
137 Verdun	03 29 65 00 90
138 Verdun	03 29 65 00 90
139 Verdun	03 29 65 00 90
140 Verdun	03 29 65 00 90
141 Verdun	03 29 65 00 90
142 Verdun	03 29 65 00 90
143 Verdun	03 29 65 00 90
144 Verdun	03 29 65 00 90
145 Verdun	03 29 65 00 90
146 Verdun	03 29 65 00 90
147 Verdun	03 29 65 00 90
148 Verdun	03 29 65 00 90
149 Verdun	03 29 65 00 90
150 Verdun	03 29 65 00 90
151 Verdun	03 29 65 00 90
152 Verdun	03 29 65 00 90
153 Verdun	03 29 65 00 90
154 Verdun	03 29 65 00 90
155 Verdun	03 29 65 00 90
156 Verdun	03 29 65 00 90
157 Verdun	03 29 65 00 90
158 Verdun	03 29 65 00 90
159 Verdun	03 29 65 00 90
160 Verdun	03 29 65 00 90
161 Verdun	03 29 65 00 90
162 Verdun	03 29 65 00 90
163 Verdun	03 29 65 00 90
164 Verdun	03 29 65 00 90
165 Verdun	03 29 65 00 90
166 Verdun	03 29 65 00 90
167 Verdun	03 29 65 00 90
168 Verdun	03 29 65 00 90
169 Verdun	03 29 65 00 90
170 Verdun	03 29 65 00 90
171 Verdun	03 29 65 00 90
172 Verdun	03 29 65 00 90
173 Verdun	03 29 65 00 90
174 Verdun	03 29 65 00 90
175 Verdun	03 29 65 00 90
176 Verdun	03 29 65 00 90
177 Verdun	03 29 65 00 90
178 Verdun	03 29 65 00 90
179 Verdun	03 29 65 00 90
180 Verdun	03 29 65 00 90
181 Verdun	03 29 65 00 90
182 Verdun	03 29 65 00 90
183 Verdun	03 29 65 00 90
184 Verdun	03 29 65 00 90
185 Verdun	03 29 65 00 90
186 Verdun	03 29 65 00 90
187 Verdun	03 29 65 00 90
188 Verdun	03 29 65 00 90
189 Verdun	03 29 65 00 90
190 Verdun	03 29 65 00 90
191 Verdun	03 29 65 00 90
192 Verdun	03 29 65 00 90
193 Verdun	03 29 65 00 90
194 Verdun	03 29 65 00 90
195 Verdun	03 29 65 00 90
196 Verdun	03 29 65 00 90
197 Verdun	03 29 65 00 90
198 Verdun	03 29 65 00 90
199 Verdun	03 29 65 00 90
200 Verdun	03 29 65 00 90
201 Verdun	03 29 65 00 90
202 Verdun	03 29 65 00 90
203 Verdun	03 29 65 00 90
204 Verdun	03 29 65 00 90
205 Verdun	03 29 65 00 90
206 Verdun	03 29 65 00 90
207 Verdun	03 29 65 00 90
208 Verdun	03 29 65 00 90
209 Verdun	03 29 65 00 90
210 Verdun	03 29 65 00 90
211 Verdun	03 29 65 00 90
212 Verdun	03 29 65 00 90
213 Verdun	03 29 65 00 90
214 Verdun	03 29 65 00 90
215 Verdun	03 29 65 00 90
216 Verdun	03 29 65 00 90
217 Verdun	03 29 65 00 90
218 Verdun	03 29 65 00 90
219 Verdun	03 29 65 00 90
220 Verdun	03 29 65 00 90
221 Verdun	03 29 65 00 90
222 Verdun	03 29 65 00 90
223 Verdun	03 29 65 00 90
224 Verdun	03 29 65 00 90
225 Verdun	03 29 65 00 90
226 Verdun	03 29 65 00 90
227 Verdun	03 29 65 00 90
228 Verdun	03 29 65 00 90
229 Verdun	03 29 65 00 90
230 Verdun	03 29 65 00 90
231 Verdun	03 29 65 00 90
232 Verdun	03 29 65 00 90
233 Verdun	03 29 65 00 90
234 Verdun	03 29 65 00 90
235 Verdun	03 29 65 00 90
236 Verdun	03 29 65 00 90
237 Verdun	03 29 65 00 90
238 Verdun	03 29 65 00 90
239 Verdun	03 29 65 00 90
240 Verdun	03 29 65 00 90
241 Verdun	03 29 65 00 90
242 Verdun	03 29 65 00 90
243 Verdun	03 29 65 00 90
244 Verdun	03 29 65 00 90
245 Verdun	03 29 65 00 90
246 Verdun	03 29 65 00 90
247 Verdun	03 29 65 00 90
248 Verdun	03 29 65 00 90
249 Verdun	03 29 65 00 90
250 Verdun	03 29 65 00 90
251 Verdun	03 29 65 00 90
252 Verdun	03 29 65 00 90
253 Verdun	03 29 65 00 90
254 Verdun	03 29 65 00 90
255 Verdun	03 29 65 00 90
256 Verdun	03 29 65 00 90
257 Verdun	03 29 65 00 90
258 Verdun	03 29 65 00 90
259 Verdun	03 29 65 00 90
260 Verdun	03 29 65 00 90
261 Verdun	03 29 65 00 90
262 Verdun	03 29 65 00 90
263 Verdun	03 29 65 00 90
264 Verdun	03 29 65 00 90
265 Verdun	03 29 65 00 90
266 Verdun	03 29 65 00 90
267 Verdun	03 29 65 00 90
268 Verdun	03 29 65 00 90
269 Verdun	03 29 65 00 90
270 Verdun	03 29 65 00 90
271 Verdun	03 29 65 00 90
272 Verdun	03 29 65 00 90
273 Verdun	03 29 65 00 90
274 Verdun	03 29 65 00 90
275 Verdun	03 29 65 00 90
276 Verdun	03 29 65 00 90
277 Verdun	03

## LA PLAIE

■ **PLAY PARTOUT.** On voit le nom "Playstation" partout dans les événements sportifs. Voici une liste non exhaustive des partenariats et sponsoring de Sony: les Grands Prix moto (avec les pilotes Olivier Jacque et Shinya Nakano), la Formule 1 (avec l'écurie Prost Grand Prix), les 24 heures du Mans (avec le team Oreca Chrysler), le football (via le partenariat avec la Ligue des Champions, l'équipe de France et le sponsoring de l'AJ Auxerre), la voile (avec Steve Fossett), et les sports de glisse (participations actives dans les manifestations de snowboard, de skate, de roller, de BMX, de wake board, de flysurf et de ski). Enfin, Playstation est également présent sur les plages, grâce aux compétitions de beach volley.

■ **STARSKY ET HUTCH.** Voilà qu'arrive un autre monument de la télé, après "Shérif fais-moi peur". Du coup, Niiico ne rate pas une occasion pour nous chanter le générique grandiose des nouveaux chevaliers qui n'ont peur de rien ("Starsky et Hutch, dadadadadada..."). Le jeu sera le fruit d'une collaboration entre Sony Pictures et Empire Interactive. La console prévue n'a pas été dévoilée, mais il y a fort à parier que ce sera sur PS2.

■ **ENCORE UNE LICENCE.** Ubi a annoncé un jeu peu banal sur PS et Gameboy, Alexandra Ledermann Equitation Passion. La demoiselle en question a gagné la médaille d'or aux Championnats d'Europe de saut d'obstacles en 99, et la médaille de bronze aux Jeux Olympiques d'Atlanta en 96. Prévue pour septembre, cette simulation proposera plusieurs modes: dressage, saut d'obstacles, cross country et compétitions sur trois jours.

L'univers de la discipline sera fidèlement reproduit, avec écurie, cheval à bichonner...

## DESTRUCTION DERBY RAW

## L'œil du tigre

**A** près deux succès honorables sur la Playstation, Destruction Derby nous revient, quatre ans après le deuxième volet, pour un troisième épisode: Destruction Derby Raw. Pour l'occasion, l'équipe Studio 33 (déjà responsable de Newman Haas Racing et Formula One 99) a complètement retravaillé le moteur. Ce qui a permis une meilleure gestion des collisions. D'autre part, les chocs peuvent déformer plusieurs parties de la voiture, entraînant au passage, des modifications dans la maniabilité. Les nombreux modes de jeu étonneront par leur richesse. En plus des classiques

Battle et Course, on trouvera des modes Pass the bomb, Assault, Skyscraper et Smash 4\$. A chaque fois, vous devrez mettre vos adversaires hors d'état de nuire, gagner le plus de pognon possible en détruisant les concurrents pour rester le dernier en piste. Le mode Skyscraper se passe carrément au sommet d'un building où, pour gagner, il faudra pousser vos quarante rivaux dans le vide. Un jeu très fin, donc, qui plaira à tous les amateurs de massacres de bagnoles et de tôles froissées.



## RESIDENT EVIL SURVIVOR

**D**eja testé dans C+98 (83%), l'invasion de Resident Evil continue, avec ce jeu de tir compatible Guncon, qui donne aussi dans le zombie dégoulinant pas beau. La principale innovation est le déplacement en 3D par les commandes du gun, un peu comme dans un Doom-like.



TIME CRISIS : PROJECT TITAN

# Le temps des titans



■ Premier Time Crisis avait fait craquer Gia et Cheub. C'est donc avec d'impatience que la rédaction attend cette suite du fabuleux jeu de tir sur écran de Namco. Le héros en est toujours Richard, avec sa fringante banane rebelle et son blouson de cuir. Les grands méchants sont

toujours incarnés par Wild Dog et Kantaris. Voici les premiers écrans pour patienter.



TIME  
CRISIS  
PROJECT TITAN



## SEGAMANIA

■ **ROBOT À TOUT FAIRE.** Poo-chi, le robot domestique de Sega, a été lancé aux Etats-Unis au prix de 30 dollars (on n'en sait pas plus).

■ **NAMCO DREAMCAST.** Que les nostalgiques se lèvent ! Après les annonces de Mr. Driller et de Ms. Pacman : Maze Madness, Namco prépare aussi son Museum sur Dreamcast. Namco Museum sera, à peu de choses près, identique à la version N64, et contiendra Pacman, Ms. Pacman, Dig Dug, Pole Position et Galaga.

■ **BLAIR WITCH NATURE.** Une nouvelle attraction va bientôt s'ouvrir dans le centre de jeux Joypolis de Sega, au Japon. Il s'agit d'une adaptation du film très flippant, "The Blair Witch Project". Frissons garantis.

■ **JET SET.** Le fabuleux jeu de Sega en préparation portera sûrement un autre nom pour sa sortie américaine (et donc peut-être européenne). Jet Set Radio se nommera certainement Jet Grind Radio.

■ **SOURIEZ.** Guillemot a dévoilé l'un de ses futurs projets pour la console de Sega. Le Converter Pack sera un adaptateur qui permettra de brancher un clavier et une souris PC (avec une prise de type PS/2). Son prix avoisinera les 200 francs. Quant à la souris officielle de Sega, sa sortie précédera celle du Converter Pack.

■ **MIDWAY CLASSICS.** Midway a l'intention de porter son vieux catalogue sur Dreamcast. Il s'agit des anciens jeux d'Atari, de Williams et de Midway. Aucune date de sortie n'a été confirmée.

■ **SEGA 24H.** Au Japon, Sega va assurer un service d'assistance en ligne 24 heures sur 24, 365 jours par an, afin de résoudre les problèmes de connexion de ses clients et d'accompagner l'arrivée des nombreux jeux en réseau sur Dreamcast. Une bonne initiative !

## ARMY MEN OPERATION MELTDOWN

■ Encore un Army Men sur Playstation. Operation Meltdown sera un jeu d'action 3D. Le petit soldat, vu de dos, devra affronter les ennemis en s'infiltrant dans leur camp. Pour survivre, il pourra s'aplatir à terre, faire une roulotte pour esquiver les tirs... et entrer dans le mode Sniper. Heureusement que le Boot Camp est là pour vous aider à

parfaire votre entraînement avant de vous lancer dans l'enfer de la guerre.



## HOGS OF WAR

### Born to grill

■ Les cochons partent à la guerre. Plusieurs équipes de porcs représentant plusieurs nationalités, dont les Francs, les Banzais, les GI, les Spartaks, les Korps.... Le but de chaque mission consiste à envahir le territoire adverse, avec sa "maigre" équipe de gorets. En fait, Hogs of War se révèle être un mélange d'action 3D et de stratégie gérée par tour. Cela paraît vraiment grotesque, et pour cause : les dialogues ne

manquent pas de gras, avec force grognements porcins et autres grouinements.



## VIVE LE SPORT

**PAS DES BARBARES.** Ubi Soft lance la vague du surf sur PS avec *Gerry Lopez Surf Riders*, prévu pour l'été prochain. Cinq surfeurs pourront choisir entre 10 planches, leur talent évoluera avec l'expérience. Pour information, Gerry Lopez déjà été champion du monde junior dans les années 70, et représenté l'équipe hawaïenne ensuite. Reconverti en acteur, on a pu le voir dans "Conan Le Barbare".

**LA PLAGE ET LES BICEPS.** Depuis V-Ball, le beach volley est resté inexploité sur PS. *V-Beach Volleyball* se situe plutôt dans le registre sérieux, avec une licence officielle et les véritables noms des champions de la discipline. Les terrains se trouvent tout autour du monde, dont l'un à Marseille!

**KONAMI TRES PRO.**

Le 12 avril 2000, Konami a organisé un tournoi inter-rédaction avec son fabuleux jeu de foot, *ISS Pro Evolution* (Playstation). Après de rudes qualifications, notre équipe composée de Zano, Cheub et de Kael s'est vaillamment hissée jusqu'en quart de finale.

Malheureusement, l'absence de notre footeur maison, Toxic, s'est durement fait ressentir, contre les équipes de Joypad (3<sup>e</sup>), Playpower (2<sup>e</sup>), et Gen 4 Consoles, l'heureux vainqueur. Saluons donc cette initiative à réitérer!

**KONAMI AIME TAKARA.**

Konami et Takara unissent leurs forces au Japon. L'éditeur a désormais accès aux licences des jouets de Takara, ce dernier obtenant le droit de fabriquer des jouets et tout un tas de goodies exploitant les jeux Konami.

## ARCATERA

## Aux armes Arcatera

**A**rcatera aura demandé deux ans et demi de développement. Ce jeu d'aventure vous propose de visiter pas moins de 200 lieux et de rencontrer quelque 500 personnages. Six héros sont disponibles en début de partie. Arcatera est également un RPG dans lequel les points d'expérience, d'intelligence, de force, mais aussi de dextérité et de magie ont tous leur importance. Dix fins différentes vous attendent...



## FRONT MISSION 3

**L**a suite de la simulation de méchas de Square sera bientôt disponible en France. Cette fois-ci, on pourra sortir de son robot en pleine bataille et continuer à pied. Ce qui permet de varier les missions. A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

A part ça, l'interface restera fidèle aux premiers volets.

</div



02 89 509 727

**SERVICE COMMERCIAL  
IMPORTATEUR  
GROSSISTE**

**TWIN SHOCK<sup>®</sup> Analog  
PRO**



VG@ International S.a.r.l - N°1 en France de l'Accessoire et du Goodies

9, rue Manurhin - Bassin Artisanal - 68120 Richwiller - France

Tél. : 03 89 528 542 - Fax : 03 89 579 218

e-mail : [vga@hrnet.fr](mailto:vga@hrnet.fr) - Web : [www.vga-international.com](http://www.vga-international.com)

## SÉLECTION

## ■ KEN LE SURVIVANT 8.

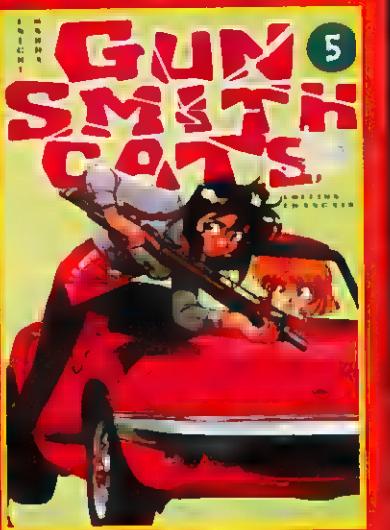
Kenshiro, Rei, Toki et Raoh se trouvent enfin face à face. Le combat contre Raoh tourne au vinaigre pour Rei, et il va en être de même pour Toki, mais Kenshiro s'interpose au dernier moment. Normal, il tient le premier rôle!

## ■ 3X3 EYES 11.

# GUN SMITH CATS

**L**e cinquième volume de "Gun Smith Cats" renferme un peu plus de courses-poursuites que d'habitude. Les grosses voitures de sport seront donc à l'honneur, tout comme les armes à feu. Cette fois, les deux charmantes détectives, Rally et Mey, se frottent à des trafiquants de drogue et au célèbre chauffeur-livreur Bean. On assiste donc à une interaction entre deux séries, vu que Bean possède sa propre série manga et animée. En tout cas, un graphisme impeccable, une action soutenue et une bonne dose d'humour font qu'il s'avère difficile de demander mieux.

Glénat.



## HUNTER X HUNTER

# Après Yuyu Hakusho

**Y**oshihiro Togashi, l'auteur du célèbre manga Yuyu Hakusho, nous propose une nouvelle série intitulée : "Hunter X Hunter". Vous y découvrirez un jeune aventurier nommé Gon, qui ambitionne de devenir un Hunter comme son père. En résumé, l'auteur reprend à sa sauce le personnage de Son Goku au fameux premier tournoi

des arts martiaux dans "Dragon Ball". L'univers loufoque de ce manga rappelle donc celui de Toriyama, contrairement au graphisme "ébauché" qu'emploie Togashi. Malgré l'effet de déjà-vu au niveau du scénario, ce titre reste lisible et relativement intéressant, sinon amusant.

Kana.

# JEUX VIDÉO DE RÔLES

**C**ôté médiéval-fantastique, le filon des Baldur's Gate-like est



actuellement en plein boum. Planescape-Torment vient de sortir sur PC, et Icewind Dale est en préparation. Leur adaptation sur console devrait donc dépendre du succès de Baldur's Gate sur Dreamcast. Celui-ci est calqué sur le jeu de rôles Donjons et Dragons deuxième édition de chez TSR. La troisième édition est arrivée depuis peu, avec notamment quelques modifications sur les classes de personnages. Dans ce type de jeu, l'originalité consiste à gérer totalement six personnages, tous plus exotiques et excentriques les uns que les autres. Un nombre gigantesque de quêtes à accomplir s'offre à vous.

# POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél. 01 43 79 12 22

Métro Reuilly - Diderot

OUVERT  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H30 A 19H

PSX

790F



CONSOLE LIVRÉE AVEC  
UNE MANETTE DUAL  
SHOCK.

## LA SELECTION DU MOIS



### JEUX OCCAS

EVIL ZONE	79 F	ALUNDRA 2	79 F	TEL.
WILD 9	79 F	COLIN MC RAE 2 VF	79 F	TEL.
RIDGE RACER 4	79 F	FIFA EURO 2000 VF	79 F	TEL.
UEFA CHAMPIONS	79 F	GALERIANS	79 F	TEL.
POSCHE CHALLENGE	79 F	GAUNTLET LEGENDS	79 F	TEL.
MONACO GP II	79 F	GUY ROUX 2000	79 F	TEL.
F1 98	79 F	JACKIE CHAN VF	79 F	TEL.
HEART OF DARKNESS	79 F	JEREMY MC GRATH 2000 VF	79 F	TEL.
O.D.T	79 F	KOUDELKA IMPORT USA	79 F	TEL.
COLONY WARS 2	99 F	LEGEND OF DRAGON IMPORT USA	99 F	TEL.
TENCHU	99 F	LEGEND OF LEGAIA	99 F	TEL.
FIFA 99	99 F	LEGEND OF MANNIA IMPORT USA	99 F	TEL.
WARZONE	99 F	MIKE TYSON BOXE VF	99 F	TEL.
F1 99	99 F	NEED FOR SPEED 5	99 F	TEL.
MONDE DES BLEUS	99 F	NIGHTMARE CREATURES 2 VF	145 F	TEL.
BREATH FIRE 3	145 F	RESIDENT EVIL SURVIVOR	189 F	TEL.
SILENT HILL	189 F	ROAD RASH JAILBREAK VF	189 F	TEL.
DRIVER	189 F	RONALDO V FOOTBALL VF	189 F	TEL.
X FILES	189 F	STREET FIGHTER EX+ 2 VF	189 F	TEL.
AMERZONE	199 F	STRIDER 2 IMPORT USA	199 F	TEL.
SOUL REAVER	199 F	SYPHON FILTER 2 VF	199 F	TEL.
WARZONE 2100	199 F	VAGRANT STORY	199 F	TEL.
JADE COCOON	199 F	VLANDAL HEARTS 2 VF	249 F	TEL.
TRACK & FIELD II	249 F	WILD ARMS 2 IMPORT USA	249 F	TEL.
FINAL FANTASY 8	249 F	YANNICK NOAH 2000	249 F	TEL.

SONY PSX  
hit



### DREAMCAST

1690F



LIVRÉE AVEC KIT  
INTERNET GRATUIT

## LA SELECTION DU MOIS



### JEUX NEUF DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	349 F	RAINBOW SIX	349 F	TEL.
CHUCHU ROCKET EN RESEAU !	289 F	RECORD OF LOBOS WAR	349 F	TEL.
DEAD OR ALIVE 2	349 F	RENT A HERO	349 F	TEL.
DEEP FIGHTER	349 F	RESIDENT EVIL CODE VERONICA	349 F	TEL.
DRAGON BLOOD	349 F	SPACE CHANNEL 5	349 F	TEL.
ECCO THE DOLPHIN	349 F	SPECIAL OPS	349 F	TEL.
EVOLUTION	349 F	STAR WARS RACER	349 F	TEL.
GAUNTLET LEGENDS	349 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F	TEL.
JET SET RADIO	349 F	STREET FIGHTER III 3RD STRIKE	349 F	TEL.
HIDDEN & DANGEROUS	349 F	SUPER MAGNETIC NEO	349 F	TEL.
MSR	349 F	SUPER RUNABOUT	349 F	TEL.
MDK 2	349 F	TONY HAWK PRO SKATER	349 F	TEL.
NIGHTMARE CREATURES 2	349 F	V RALLY 2 EXPERT EDITION	349 F	TEL.
NOMAD SOUL : OMIXRON	349 F	ZOMBIE REVENGE	349 F	TEL.

SEGA DC  
hit



TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PRÉAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

### BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAS	CONSOLE	QTE	PRIX
<b>TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPPL.)</b>			

NOM : ..... PRIX : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de ..... F par : .....

CHÈQUE BANCAIRE CHÈQUE LETTRE ..... CARTE BANCAIRE N° ..... EXPIRE LULU

PORT EXPRESS 24H : 60F POUR 1 JEU  
10F POUR ARTICLE SUPPL.

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis pour notre aigus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*\*

TRUCS ET ASTUCES SUR  
3615 CODE  
DOCK GAMES\*  
\*MSH, 2,23f/min



IFANE COMPO ■ 72/72 06.11

DOCK GAMES  
RACHÈTE  
CASH\*  
VOS ANCIENS  
JEUX



## NOUVEAUX MAGASINS

**FOSSES** Center  
Centre Commercial Leclerc  
Tél. (consulter minitel)

**ALES**  
21, rue Tassion  
04.66.52.38.95

**BLOIS** Center  
39, rue porte Chartraine  
Tél. 02.54.78.97.38

**DAX**  
10, rue Neuve  
Tél. (consulter minitel)

**LIVRY GARGAN** Center  
32, bis avenue de Chanzy  
Tél. (consulter minitel)

**BERCK/MER** Center  
ZIC Continent - La Verte Vigogne  
03.21.09.48.13

**METZ** Center  
Galerie St Jacques  
03.87.75.22.75

**ST BRIEUC** Center  
12, rue Charbonnerie  
02.96.61.72.60

**LAGNY s/MARNE**

4, rue des Marchés  
01.60.07.73.07

**CAMBRAI** Center  
rue du Général de Gaulle  
Tél. 03.27.78.77.42

**PAMPELUNE** Center  
(PAGNE)  
38, rue Amaya  
(00 34) 948.15.42.23

**LUXEMBOURG** Center

, rue St Vincent  
ESCH S/ALZETTE  
(00 352) 26.53.04.42

**PONTARLIER**  
rue de la Gare  
03.81.46.23.29

**BOURGES** Center  
7-9, rue Coursalon  
02.48.70.39.10

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES\* ou sur internet : [www.dockgames.com](http://www.dockgames.com)

### FRANCE

ABBEVILLE	Tél. : 03.22.24.90.80
ALBI	Tél. : 05.63.49.94.40
ALES	Tél. : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER	Tél. : 03.22.92.28.88
ANGERS CENTER	Tél. : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER	Tél. : 06.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	Tél. : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél. : 04.50.51.44.98
ARLES	Tél. : 04.90.98.84.81
ARRAS	Tél. : 03.21.23.45.25
AUTUN	Tél. : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél. : 03.85.52.22.21
AVIGNON CENTER	Tél. : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél. : 02.35.91.98.88
BERCKMER CENTER	Tél. : 03.21.09.48.13
BESANCON	Tél. : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél. : 04.67.28.03.91
BLOIS CENTER	Tél. : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél. : 02.21.30.20.95
BOURGES CENTER	Tél. : 02.48.70.39.10
BREST CENTER	Tél. : 02.98.46.11.46
BRIVE	Tél. : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	Tél. : 03.21.19.46.59
CAMBRIAL CENTER	Tél. : 03.27.78.42.42
CERGY PONTOISE	Tél. : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE	Tél. : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél. : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél. : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX	Tél. : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT	Tél. : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél. : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél. : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER	Tél. : 05.45.35.07.45
COLMAR	Tél. : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER	Tél. : 03.44.25.56.84
DAX	consulter minitel
DIEPPE	Tél. : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél. : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél. : 03.28.66.73.73
FECCAMP	Tél. : 02.35.29.90.00
FORBACH	Tél. : 03.87.88.76.87
FOSSES CENTER	consulter minitel
FREJUS	Tél. : 04.94.53.64.18
GAP	Tél. : 04.92.56.09.66

GEX	Tél. : 04.50.41.92.21
GRENOBLE	Tél. : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél. : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	TÉLÉVÉDE
LA ROCHELLE	Tél. : 01.60.07.73.07
LA ROCHE/ON CENTER	Tél. : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél. : 02.51.47.39.52
LE HAVRE CENTER	Tél. : 01.41.81.03.17
LENS CENTER	Tél. : 02.35.19.38.46
LILLE	Tél. : 03.21.28.45.45
LILLE 2 CENTER	Tél. : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER	Tél. : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN CENTER	consulter minitel
LORIENT CENTER	Tél. : 02.97.21.89.73
LORIENT 2 CENTER	Tél. : 02.97.87.81.82
LYON	Tél. : 04.78.60.33.60
MACON	Tél. : 03.85.40.91.74
MEAUX	Tél. : 01.60.25.11.58
METZ CENTER	TÉLÉVÉDE
MOLSHEIM	Tél. : 03.87.75.22.78
MONT de MARSAN CENTER	Tél. : 05.88.06.39.81
MONTARGIS	Tél. : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR	Tél. : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél. : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER	Tél. : 03.83.13.38.29
NEVERS CENTER	Tél. : 03.86.61.23.32
NIMES	Tél. : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER	Tél. : 05.49.77.06.13
ORLEANS	Tél. : 02.38.80.45.50
PAMIERS	Tél. : 05.61.67.34.63
PAU CENTER	TÉLÉVÉDE
PONTARLIER	Tél. : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER	Tél. : 02.98.84.29.15
QUIMPER 2 CENTER	Tél. : 02.98.10.24.78
REIMS	Tél. : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél. : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER	TÉLÉVÉDE
SENlis CENTER	Tél. : 03.32.08.03.03
SALLANCHES CENTER	Tél. : 03.44.60.07.79
SAINTEES CENTER	Tél. : 04.50.58.49.11

### CORNERS

AGEN / MÉDIAL 3000	Tél. : 05.53.47.73.01
BRUSSÈRE / MTTV VIDÉO	Tél. : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél. : 02.43.70.37.45
DOUVRES LA DÉLVRAINE / M PETIT MÉDI	Tél. : 02.31.37.89.14
JOUY EN JOSAS / CINELAND	Tél. : 01.39.56.89.83
MONTESQUEU VOLVESTRE / MONTESQUEU VIDÉO	Tél. : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / DOBRA VIDÉO	Tél. : 05.56.59.16.96
St ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDÉO	Tél. : 05.57.43.25.58
St MEDARD EN JALLES / HAUTERIN VIDÉO	Tél. : 05.56.05.18.15
VOIRON / PAT VIDÉO	Tél. : 04.76.65.96.27

### EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél. : (2) 514 87 37
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU (00 352) 26.53.04.42

### SUISSE

GENEVE - CHAMMILLES	Tél. : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél. : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél. : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél. : 021.329.04.14
ROLLE	Tél. : 021.826.25.25
SIGNY	Tél. : 022.363.03.09
SION	Tél. : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 071.212.08.89

**RESIDENT EVIL  
CODE:Veronica**

**NEW**

Dans une ambiance de survival horror, Code Veronica débarque sur votre Dreamcast.

**Dreamcast.**

**V-RALLY 2  
EXPERT EDITION**

**TOP**

Goutez aux sensations uniques de V-Rally II sur DC

**THE NOMAD SOUL**

**HIT**

Mélant avec succès aventure, action, combat et jeu de rôle, The Nomad Soul vous plonge dans un univers de science-fiction en 3D incroyablement réaliste et détaillé.

**STAR WARS  
EPISODE I RACER**

**NEW**

Maneuverez les vaisseaux de la trilogie STAR WARS et attaquez l'Empire. Que la force soit avec lui Luke.



RETROUVEZ DOCK GAMES SUR INTERNET  
**WWW.DOCKGAMES.COM**

**Yannick  
NOAH  
2000**

**NEW**

La simulation de tennis la plus réaliste sur Playstation ! Yannick Noah vous invite à vous mesurer aux plus grands professionnels du tennis !

**PlayStation.**

Console + 1 manette analogique vibrante + PACK ACCESSOIRES

**OFFRE EXCLUSIVE  
DOCK GAMES**

**899F**

**WANDA HEARTS II**

**PlayStation.**

Cette suite du célèbre titre Konami est une pure merveille : nouvelle interface de combat, un territoire immense et plus de 120 armes différentes pour de très longues parties.

Soif de vengeance ? C'est l'occasion de vous défoncer et de combattre les plus monstrueuses créatures.

**NIGHTMARE  
CREATURES II**

**HIT**

**PlayStation**

Cet épisode offre l'incroyable possibilité au joueur de vivre toute l'intensité offerte par Resident Evil mais en vue subjective et entièrement en 3D. L'utilisation possible d'un pistolet de type G-Con 45 renforçant encore l'immersion dans un univers de terreur et d'action.

**SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER**

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobilier, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

*Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :*

**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON**

\* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. \*\* Selon les stocks des magasins, l'état de vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. \*\*\* La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer. DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



# SEGA + SONY + NINTE

Trois jours durant, nous avons usé nos semelles dans les allées de l'E3 et "destroyé" nos petits doigts sur les pads. Entre deux parties, Niico photographiait les hôtesses et discutait avec une ancienne Playmate, Gia enchaînait interviews, tandis que je pestais dans mon coin contre tous ces éditeurs qui me parlaient technique ou marketing plutôt que jeu.

40

**F**abricants et éditeurs étaient au rendez-vous annuel de l'E3 à Los Angeles. Pendant trois jours, nous avons été gavés de conférences de presse, de présentations, d'interviews et, bien sûr, de jeux. Quelques mois avant son lancement américain et européen, la Playstation 2 était bien présente, même si la plupart des jeux de Sony étaient loin d'être terminés, voire à l'état de démo. Il faut dire que cette console n'est pas facile à programmer et que les développeurs bossent comme des fous pour être prêts à temps. Si nous sommes désormais persuadés que la Playstation 2 ne manquera pas de jeux de qualité, il n'est pas certain que ceux-ci seront disponibles pour la sortie de la machine en octobre. Tout le monde bavait devant l'extraordinaire démo de Metal Gear Solid 2 qui a été indiscutablement le point fort de ce salon, mais ce petit chef-d'œuvre sera disponible qu'en 2001. Il y avait foule au stand Dreamcast qui présentait une belle gamme de produits. Une bonne partie était d'ailleurs consacrée à de superbes jeux en ligne, qui ne seront, hélas !

pas disponibles en Europe avant longtemps! Sur le stand Nintendo, nous avons été surpris de découvrir de nombreuses nouveautés qui sortiront sur N64 en fin d'année. Alors que beaucoup pensaient que cette console était en fin de course, l'arrivée de *Pokémon Stadium* lui a offert une deuxième jeunesse. De nouvelles consoles sont déjà en embuscade. La Gameboy Advance est fin prête, mais son lancement est retardé en raison du triomphe de Gameboy Color. Comme d'habitude, Nintendo garde secret sur la Dolphin qui sera présentée au mois d'août et dont la sortie reste prévue à la fin de l'année au Japon! Quant à la X-box, on pouvait seulement admirer une belle démo. Nous découvrirons sans doute de nouvelles consoles à la fin de l'année 2001.



# INDO = LA REGLE D'E3



# 3 Metal Gear Solid 2

## INSOLITES.I

■ PENDANT CES QUELQUES JOURS passés à Los Angeles, nos deux courageux reporters ont été confrontés à des événements bizarres. Niiico et la douce Gia ont pu prendre quelques photos insolites. Vous en trouverez d'autres tout au long du dossier E3.

■ SAMBA SAMBA. Sur son stand archibondé, Sega présentait le fameux Samba de Amigo, une simulation de maracas. Nous y avons croisé des bandes de Japonais en folie, qui agitaient joyeusement leurs instruments devant l'écran. Mais à y regarder de plus près, il n'y avait pas que des Japonais qui s'amusaient...



■ LAETITIA EST GRANDE. Au détour du stand Konami, notre vaillant Niiico s'est fait attraper par Laetitia qui présentait son Nightmare Creatures 2. Sur la photo, comme vous pouvez le constater, Laetitia est très grande. La pauvre Gia n'a pas réussi à sauter assez haut pour y être...



■ GAMEBOY EN LEGO. Une énorme Gameboy rien qu'en Lego. Et c'est encore une "portable", ça ?



**Metal Gear Solid 2 a fait une entrée fracassante à l'E3. Tout le monde n'avait que ce titre à la bouche. Chaque projection de la vidéo préparée pour l'occasion attirait une foule chaque fois plus imposante. Hideo Kojima is back !**

**L**a suite de Metal Gear Solid a conservé son principe efficace. On retrouve donc Solid Snake, le héros du premier MGS, toujours en mission d'infiltration, dans un environnement hostile. Apparemment, l'histoire se passe peu après le premier volet, sur un énorme vaisseau de guerre. La vidéo de présentation commence sous une pluie intense, sur le pont de ce navire. Snake se faufile le plus discrètement possible dans le dos des gardes. Sur son corps musclé ruissent des gouttelettes de pluie, avec des effets d'éclaboussures. Son visage, mal rasé et marqué par les épreuves, ressemble à celui d'un véritable GI hollywoodien. Son bandeau flottant au vent retient ses cheveux rebelles. C'est bien la première fois que la PS2 nous impressionnés.

repart, par exemple, faire diversion en lâchant une grenade ou esquerir des gardes de façon plus spectaculaire. Il rencontrera quelques personnages récurrents, décidément durs à cuire. Mais pour l'instant, seule la présence de Revolver Ocelot est confirmée. Parmi les nouveaux protagonistes, une jolie jeune fille aux cheveux très courts, habillée en treillis, tiendra tête à Snake. Le thème principal traitera de la liberté dans une société totalement informatisée. On ne sait pas grand-chose d'autre sur le scénario, ni sur la signification de "Sons of Liberty". Malgré les assauts répétés de Gia, Kojima n'a pas lâché le morceau. Il n'en dévoilera des bribes que dans les mois à venir. En tout cas, on devine que le robot Metal Gear a été dérobé par des terroristes, qui l'ont rebaptisé Metal Gear Ray...

### Un scénario à deviner

Le concept de l'infiltration est encore plus abouti dans cette version. Grâce à la puissance de la PS2, MGS2 proposera des mises en scène plus audacieuses. Snake pourra se cacher, accroché à un

### Le retour des "cardbox"

Les gunfights, les visées laser et les pointages de gun rappelleront fortement les films de John Woo. D'autre part, on nous promet déjà le



## SUCCÈS IMMÉDIAT

**L**a vidéo de Metal Gear Solid 2 était projetée durant les trois jours du salon. Le bouche à oreille a vite fonctionné et, toutes les heures, la foule s'amassait devant l'écran géant, pour environ 10 minutes de bonheur.



# Sons of Liberty

retour des "cardbox" du premier épisode. Rappelez-vous, Snake se cachait dans des cartons, pour se dissimuler aux yeux des gardes les moins intelligents. Dans les séquences de tir, on pourra passer en vue subjective. Il est aussi question d'une option de jeu en réseau. Mais, elle ne jouera qu'un rôle mineur. La majeure partie se faisant en Solo.

## 2001, c'est encore loin ?

L'équipe de Kojima travaille depuis un an sur ce titre pour mettre au point le système de jeu et l'intelligence artificielle des ennemis. Il reste encore un gros morceau à finir et à

affiner, tels le scénario, les niveaux, les personnages et les décors. Mais surtout, dans cette présentation mémorable, l'aspect le plus impressionnant tenait à la part énorme occupée par la 3D temps réel (comprenez : les séquences de vrai jeu). En effet, seules les premières secondes du show étaient issues des scènes cinématiques de ce futur hit. Alors, rendez-vous en mars 2001, pour la sortie japonaise.



## ENTRETIEN AVEC HIDEO KOJIMA

**V**ous ne connaissez peut-être pas encore Hideo Kojima.

Rappelez-vous, il a déjà montré l'ampleur de son talent avec la série des Metal Gear (versions Nes et PS comprises). Le voici de retour, en tant que producteur sur Metal Gear Solid : Sons of Liberty. Extraits de notre entretien privé avec le génie de Konami.

**C+ : Metal Gear Solid 2 a impressionné tout le salon. Quels sont vos sentiments face à ce succès ?**

**HK : Je suis vraiment très surpris. Je ne m'attendais pas à un tel accueil. C'est comme si cela arrivait à une autre personne que moi. Je suis vraiment très content.**

**C+ : Avec l'accord de partenariat qu'ont signé Konami et Microsoft, êtes-vous déjà en train de travailler sur un titre X-Box ?**

**HK : Je ne répondrai pas par un non définitif à cette question. Actuellement, nous ne travaillons pas sur la X-Box. Nous nous concentrerons sur la Playstation 2. Pour la X-Box,**

nous voudrions d'abord voir ce qu'elle donne, et mesurer son succès sur le marché. Après cela, il est possible que nous travaillions dessus.

**C+ : Est-ce que Sony vous a aidé dans la programmation de la PS2 ?**

**HK : Nous n'avons reçu aucune aide de la part de Sony pour la démo de MGS2. En fait, nous attendions des choses sur la programmation en middleware (NDLR : il s'agit de bibliothèques de fonctions destinées à faciliter la programmation), mais elles sont arrivées bien trop tard. Nous avons donc dû créer nos propres outils.**

**C+ : Quelle est votre opinion sur la programmation de la PS2 ?**

**HK : Prenons un exemple : les ombres portées au sol. Le hardware de la machine ne lui permet pas de le faire automatiquement. Il en est de même des effets d'escaliers assez désagréables sur les murs et dans les coins. Pour faire des décors propres, il faut donc créer les outils en software. Ce n'est pas impossible, mais cela rend la programmation sur PS2 très difficile, et du coup, plus intéressante. Mon équipe de programmeurs est un peu masochiste. Elle aime la douleur, elle aime la souffrance d'avoir à passer ces épreuves. Si la machine ne le fait pas, on le fera nous-mêmes. Plus on se sert de notre tête, plus la façon de faire les choses est innovante, et meilleur est le jeu.**



**C+ : La PS2 est une console très puissante. Est-ce que vous avez pu réaliser toutes vos idées pour le jeu ?**

**HK : C'est vrai, la PS2 est vraiment très puissante. Il y a tellement de choses qu'on peut faire avec. Au final, on se retrouve à faire plus de choses que voulu. Par exemple, si vous voulez juste dessiner une fleur rouge, et que vous ne possédez qu'un crayon noir et une feuille de papier blanche, ce sera difficile. Vous allez donc acheter une boîte de huit crayons de couleur, toujours pour dessiner la fleur rouge. Ensuite, vous aurez droit à seize couleurs, et vous dessinerez autre chose de plus élaboré, avec plus de couleurs, et ainsi de suite... De même, quand on acquiert une nouvelle machine, on veut faire plus. C'est une histoire sans fin.**

**C+ : Merci beaucoup, Kojima san.**

**HK : Merci à vous.**



## INSOLITES.2

### MATT

**HOFFMAN.** Le champion de BMX Matt Hoffman était en chair et en os sur le salon, à l'occasion de la présentation du jeu qui porte son nom. Quand il ne s'entraîne pas sur son vélo, le monsieur joue aussi à la Gameboy...



**BUFFY.** Buffy, la tueuse de vampires, sera adaptée sur DC et PS. Gia, une fan de la



série, ne pensait pas que le jeu aurait l'air si réaliste. Et vous savez quoi ? Buffy n'est pas venue la sauver des griffes de ces affreux zombies.



**DREAMEYE.** La webcam de la Dreamcast était présentée sur le stand de Sega. Et y en a un qui fait le pitre devant, devinez qui...

**LA PLANÈTE QUI SCHLINGE.** En effet, mieux vaut ne pas se faire serrer par ces bêtes à poil. Ces trois singes ont l'air gentils, mais il vaudrait mieux se méfier...



# Dinosaur Planet

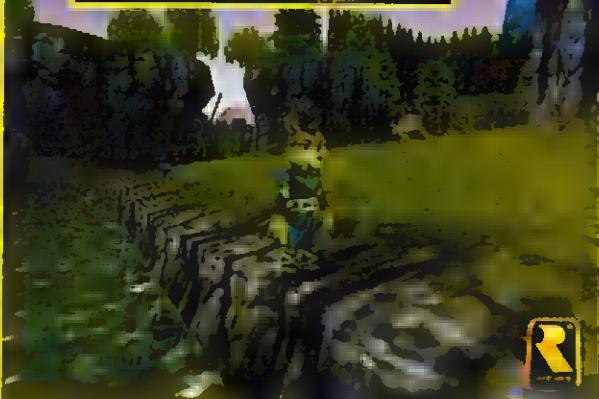
## NINTENDO...

■ **ETERNAL DARKNESS.** Présenté au salon l'an passé, Eternal Darkness continue son bonhomme de chemin et devrait sortir aux Etats-Unis durant le mois d'octobre sur N64. L'action se déroule au Moyen Age et les combats à l'épée sont monnaie courante. Magie et sorcellerie pimenteront cette aventure en 3D.



■ **POKÉMON IS MONEY.** Depuis son introduction sur le marché des jeux vidéo en 1996, le phénomène Pokémons a rapporté près de 16 milliards de dollars à Nintendo. En 1999, ce même Pokémons dopé les ventes de Gameboy Color de 142 %. Aux Etats-Unis, la seule version de Pokémons Jaune s'est vendue à 3,8 millions d'unités. De quoi remplir les caisses de beaux dollars et préparer sereinement les prochaines consoles de Nintendo : la Dolphin et la Gameboy Advance.

■ **ZELDA : MAJORA'S MASK.** Le nouveau Zelda, attendu en France pour Noël prochain, était en partie jouable : seuls quelques niveaux étaient disponibles sur le salon, mais déjà traduits en anglais. On sait désormais que Link peut porter une vingtaine de masques différents qui lui confèrent divers pouvoirs, mais aussi le transforment en plusieurs personnages. Le jeu ne se joue qu'avec le Ram Pak.



Nintendo, cette année encore, a présenté de nombreux jeux inédits et fait de son stand un passage obligé. Parmi les nouveautés, un jeu d'aventure/action tout en 3D, réalisé par Rare, qui s'annonce démentiel.

**D**inosaur Planet risque fort de devenir le jeu le plus attendu de l'année prochaine tant la démo présentée au salon était merveilleuse. Dans la lignée d'un Zelda et d'un Jet Force Gemini, Dinosaur Planet est un jeu d'aventure et d'action tout en 3D haute résolution (Ram Pack obligatoire) dans lequel vous incarnez alternativement deux personnages, Sabre et Krystal, dont le look

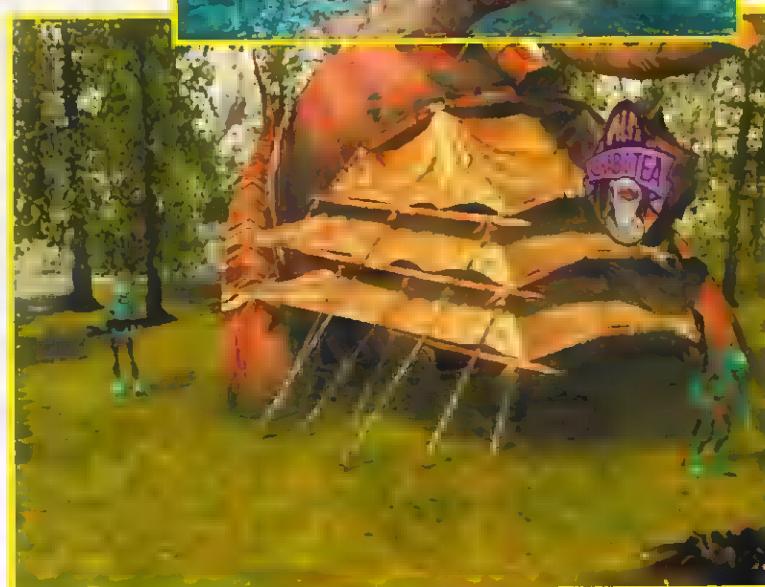
rappelle étrangement celui des héros de Starfox. Le but du jeu est simple : il s'agit de sauver Dinosaur



Planet des forces du mal. Au cours du jeu, qui mélange séquences plates-formes, action 3D et autres phases de réflexe, nos héros vont trouver en la princesse Kyte, un ptérodactyl, et le prince Tricky, un tricératops, des alliés de choix. Outre le superbe moteur 3D qui anime le tout, on pouvait remarquer que chaque personnage disposait d'animations faciales réussies, ainsi que des voix digitalisées du plus bel effet. Rare annonce plus de deux heures de dialogues, ainsi que plus de 50 personnages différents, dont la plupart sont issus de l'univers des dinosaures. Lever et coucher de soleil, brouillard, pluie, vent, neige et système de jour/night seront intégrés à la version finale. Comme toujours dans le genre, de gigantesques boss ponctuent chaque fin de niveaux.



# Oddworld Munch's Oddysee



**B**ien que le jeu ne sorte que l'année prochaine, on a pu déjà apprécier la qualité du moteur d'animation 3D et celle des animations, qui sont déjà impressionnantes. Pas de problème de vue à déplorer. Mieux, on peut placer la caméra où l'on veut et ainsi ne rien manquer de l'environnement. Abe, qui est encore présent dans cet épisode, ne sera pas le personnage principal, mais viendra en aide à Munch, une bestiole à grosse tête et pourvue d'une patte palmée. Ses déplacements s'exécutent par petits sauts successifs, telle une grenouille. Les énigmes sont encore de la partie, mais l'action se déroule désormais en 3D. Il sera nécessaire de bien faire attention aux moindres détails graphiques, car ce sont eux qui aideront à résoudre les énigmes proposées et à connaître le déplacement des ennemis. Un peu de neige sur le sol dévoilera, par exemple, des traces de pas de Sligs, permettant ainsi de ne pas se faire surprendre.

Troisième volet d'une série de six épisodes, *Munch's Oddysee* arrivera l'année prochaine sur Playstation 2. Lorna Lanning, le créateur du jeu, a tenu sa promesse et *Munch's Oddysee* s'annonce excellent.



## ... ET KAGO

■ **PAPER MARIO.** C'est sous ce nom que se cache Mario RPG 2. Ce jeu d'aventure est un habile mélange de 2D et de 3D : en effet, les personnages que l'on dirige sont en 2D et l'univers dans lequel on évolue en 3D. Luigi, Bowser, la princesse Toadstool et les Goombas sont aussi de la partie.



■ **MARIO TENNIS.** Pas une place de libre devant les écrans de jeu de Mario Tennis où l'on pouvait jouer à 4 simultanément. Développé par la même équipe que Mario Golf, ce jeu de tennis est, sous ses airs de jeu pépère, une simulation hyper sympa. C'est simple, et on s'amuse dès qu'on prend la manette en main.



■ **KAGO PAS BEAU.** On trouve de tout sur un salon de l'E3 : des hôtesses à moitié nues, des hôtesses pratiquement nues, des hôtesses franchement presque nues et parfois même des correspondants japonais en visite officielle aux Etats-Unis. Et c'est Gia qui a fait les frais de cette rencontre avec Kagotani san... Trop pas de chance pour elle !



## FOR GIRLS

■ **FOOT VS GYM.** Le foot, ça rapporte, et pas que des dollars ! Mia Hamm (photo ci-dessous), la capitaine de l'équipe des Etats-Unis, l'a vérifié lors de sa séance de dédicaces. Une centaine de curieux se tassaient autour du stand de South Peak Entertainment où le jeu à son nom était présenté... Contre seulement 3 ou 4 chez Acclaim où Bridgett Riley comptait ses fans sur les doigts. Faut dire que cette jeune femme, carrée comme un mec, représente un sport dont tout le monde se fiche (sauf les Ricains) : la gym sur la chaîne HBO.



■ **GIA AU TAPIS.** Prise en flagrant délit, Gia s'essaie au tout nouveau jeu de Disney, développé par Ubi Soft : le Livre de la Jungle. Ce jeu de "dance", à l'image du célèbre Dance Dance Revolution, fonctionne avec un tapis spécial et l'on doit suivre le rythme et les indications fournis à l'écran. C'est marrant, surtout après une soirée bien arrosée entre potes, et franchement bien fichu.



# CONKER'S BAD FUR DAY



Présenté il y a deux ans maintenant, et après avoir changé plusieurs fois de nom, Conker's Bad Fur Day s'est payé une ultime transformation et change radicalement de visage. Nintendo retourne sa veste, et nous, notre estomac. Explications.

**D**Il y a deux ans, les aventures de Conker étaient un jeu de plates-formes classique. L'arrivée, l'année suivante, de Banjo & Kazooie et de Donkey Kong 64 a fait prendre conscience aux programmeurs que leur jeu était trop proche de ces derniers produits. Ils ont totalement revu leur copie. Présenté lors d'une conférence un jour avant le début du salon, Conker's Bad Fur Day a fait exploser de rire l'assistance. La raison en est simple : le jeu est complètement déjanté et hors norme. Du jamais-vu sur cette console, ni sur aucune autre d'ailleurs ! Le gentil écureuil est devenu une teigne,

pire, un véritable professeur Choron ! Pour se débarrasser de certains boss, il devra leur croquer les parties basses, là où ça fait mal, c'est-à-dire les coucognettes (sur fond de bruitages en conséquence ; on vous garantit que l'on serre les jambes en y jouant). Autre grand moment de poésie, celui où Conker urine sur des bestioles en feu pour les éteindre et ainsi les anéantir. Cette scène, rassurez-vous, est vue de dos mais vaut son pesant de cacahuètes. Enfin, pour terminer en beauté, il n'est pas rare que certains adversaires vous vomissent dessus pour vous immobiliser et vous écrasent ensuite comme une vulgaire crotte de chien... Conker's Bad Fur Day s'adresse donc à un public averti et n'a pas fini de faire pleurer Familles de France. Tant mieux !

## Indiana Jones et la Machine infernale

**S**orti sur PC il y a quelques mois maintenant, Indiana Jones et la Machine infernale arrive sur N64, et c'est une surprise. On n'attendait pas ce jeu sur la console de Nintendo. Autre bonne nouvelle : la prise en main semble d'ores et déjà très bonne (ce qui n'était pas le cas sur PC). Le principe du jeu, quant à lui, est simple. Il s'inspire du célèbre Tomb Raider et consiste à diriger Indiana Jones à travers différents niveaux pour l'aider à trouver la fameuse Tour de Babel. Des ruines de

Babylone aux montagnes de Tian Shan en passant par le Kazakhstan et les pyramides Aztec, le monde n'aura plus de secrets pour l'aventurier le plus célèbre de la planète.



# Star Wars Episode Obi-Wan

**S**uite de Jedi Knight, lui-même suite de Dark Forces, Obi Wan est un jeu d'action en 3D à mi-chemin entre un Tomb Raider et un Quake-like. Vous incarnez le jeune Obi Wan et l'action peut être vue soit à la troisième personne (le personnage est vu de dos), soit à la première personne (vue subjective). Inspiré du film, le but d'Obi Wan est de protéger les innocents et de ramener la paix dans la galaxie. Point fort du jeu : la possibilité de manier le sabre laser à l'aide de la souris (on ignore pour l'instant si elle sera vendue avec le jeu) qui ouvre une nouvelle

dimension dans les jeux de combats. Autre inconnue : la possibilité ou non de jouer en réseau sur Internet... Plus de news prochainement.



## REPOMPE

■ **101 + 1 = 102.** Sur le stand de Eidos on découvrait, parmi d'autres, le jeu inspiré du prochain animé de Walt Disney : les 102 dalmatiens. Vous dirigez l'un des 102 dalmatiens et vous devez délivrer vos frères et sœurs, retenus prisonniers chez la terrible Cruella. 20 niveaux, ainsi que 8 mini jeux vous attendent. De Big Ben à Picadilly Circus, une multitude de dangers vous guettent.



## STAR WARS EPISODE I STARFIGHTERS

**L**ucasArts utilise à fond la licence Star Wars et propose encore un jeu basé sur l'épisode 1.

Cette fois-ci, c'est à bord de l'un des vingt vaisseaux de la Confédération que vous prenez place. Pas moins de quatorze environnements sont proposés, sur la planète Naboo comme dans l'espace. Trois personnages vous attendent : Rhys Dallows, Vana Sage et Nym. Chacun a soif de vengeance, et leur destin est en entre vos mains. Chaque mission réussie vous permet de visualiser des

scènes cinématiques inédites et vous ouvre de nouveaux personnages et environnements.



■ **SOUL REAVER 2.** Egalement présent sur le stand de Eidos, la suite de Soul Reaver. On le sait, et vous aussi si vous lisez Consoles+ régulièrement, le premier épisode avait dû être scindé en deux pour des impératifs marketing... d'où la grande ressemblance entre ce nouvel épisode de Soul Reaver et l'ancien. Cette fois-ci, vous voici confronté au terrible Nosgoth et à ses troupes de l'Enfer. Non, vraiment, c'est pas facile facile la vie de mort-vivant.



## Star Wars Episode I Battle for Naboo

**T**roisième jeu sur console inspiré du film "La menace Fantôme", Battle for Naboo s'inspire largement de Rogue Squadron, sorti sur N64, il y a quelque temps maintenant. Seize missions vous attendent : au-dessus des prairies vertes de la planète Naboo mais aussi au-dessus de grandes étendues d'eau et dans les airs. Vous incarnez Gavyn Sykes, un jeune lieutenant de Naboo, bien décidé à ne pas abandonner sa planète aux

mains des envahisseurs. A bord des vaisseaux N-1 Starfighter, Stap, Giant Speeder ou de la Confédération du Commerce, préparez-vous à voir du pays...



■ **HAVAS SE CONSOLE.** Havas Interactive vient de récupérer certains programmeurs de l'équipe d'Iguana (NBA Jam, Turok...) dans le but de produire des jeux sur consoles. La nouvelle équipe bosse déjà sur de nouveaux produits dont le nom n'est pas encore dévoilé. On peut espérer tout de même voir arriver un jour sur nos consoles nouvelle génération des jeux comme Warcraft 3 ou Diablo 2.

## GORE



■ SONIC SE CRASHE. Regardez bien, le gros Sonic se fait un joli barbecue avec des...

Crash Bandicoot!! De plus, cette scène d'orgie se passait à moins de 10 mètres de la conférence de presse de Sony.

■ EVIL DEAD. La saga de l'horreur trouvera bientôt sa place dans la ludothèque PS et DC. Ce jeu d'action 3D se passe dans l'ambiance gore



des films et il vous met dans la peau de Ash, armé d'une grosse hache. Le scénario se situe huit ans après la trilogie cinématographique. Sortie en décembre 2000.

■ TUROK TER. Le dernier Turok n'était pas véritablement le troisième épisode. Le vrai Turok 3, le voilà. Shadow of Oblivion tournera sur N64 cet été 2000 aux USA. Au programme, plus de 24 nouvelles armes et 40 monstres inédits.

■ VIP. Pamela en pixel sur DC, PS et GBC, c'est pour novembre 2000. Avec son déhanchement insolent, la mission de madame Anderson Lee est de mettre à terre les méchants, dans ce jeu d'action 3D (comme dans la série télé).

L'action se passe à LA, et le but est de protéger les clients qui font appel aux gardes du corps VIP.



## HALO



ungie se lâche et nous promet Halo pour la sortie de la PS2 européenne !

Dans ce jeu d'action 3D, vous incarnez un militaire, qui combat les extraterrestres sur une planète hostile. La succession des niveaux sera transparente. Les terrains à visiter seront très vastes. Dans le mode Multijoueur, on pourra choisir d'entrer dans la peau d'un extraterrestre. Avec ses graphismes époustouflants, Halo a déjà conquis AHL.



## HALO



## The Summoners



HALO  
USA : déc. 00



es dragons, les élémentaires, les démons et la magie sont le quotidien des gens qui peuplent les contrées de The Summoners. Ce jeu d'aventure en 3D sera assez orienté vers le jeu Multijoueur. De ce fait, le groupe d'aventuriers peut aller jusqu'à cinq personnages. Les armes nombreuses, alliées aux magies spectaculaires, vous aideront à combattre des monstres de plus en plus hideux.



# Le monde ne suffit pas

**L**e monde ne suffit pas est l'adaptation en jeu vidéo du dernier James Bond (dont la sortie en DVD est attendue pour septembre prochain). Le jeu comporte 10 niveaux, et pas moins de 40 gadgets seront à votre disposition pour mener à bien vos différentes missions. On retrouve ainsi un niveau à ski sur les pentes des montagnes du Caucase ainsi qu'une visite mouvementée d'un sous-marin nucléaire russe. La version Playstation semble utiliser le même moteur graphique que le précédent épisode (Demain ne meurt jamais) et la pixélisation est encore au rendez-vous. Dommage. Souhaitons que les prochains mois soient utilisés pour améliorer tout ça.



## MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



**A**vec le succès rencontré par le premier épisode de ce Doom-like de qualité, il fallait bien s'attendre à une suite. Medal of Honor Underground se déroule avant le premier jeu et vous y incarnez toujours Manon faisant ses débuts dans la résistance. Le moteur d'animation graphique semble, pour l'instant, être le même que le précédent, ce qui n'est pas gênant, tant l'ambiance est bonne. Cette fois-ci, les missions se déroulent à travers toute l'Europe mais également en Afrique du Nord. De nouvelles armes sont à votre disposition, tout comme de nouveaux ennemis. Des véhicules, comme les tanks par exemple, vous mèneront la vie dure. Non, vraiment, c'est pas tous les jours facile la vie de résistant.



## HAMBURGER

■ **PEACEMAKERS.** Sous ce nom (qui n'est pas définitif), se cache un jeu de stratégie en temps réel en 3D sur DC. A la différence d'Alerte Rouge, il n'est pas question de gérer des ressources ni de produire des unités de combat. On doit effectuer la mission avec un certain nombre d'hommes et de véhicules prédefinis dès le départ. Disponible fin novembre.



■ **STUPID INVADERS.** Dans cette adaptation du DA des Zinzins de l'espace, le but du jeu est d'échapper aux scalpels du Doc Sakarine, collectionneur d'extraterrestres. Ce clic'n play bourré d'humour, propose près de 120 écrans de jeu et plus de 50 personnages différents. Le joueur incarne, à tour de rôle, l'un des cinq extraterrestres. Sortie prévue en septembre.



■ **POUPÉES AMÉRICAINES.** Non, ce ne sont pas Ken et Barbie, mais Lorne Lanning avec ses cheveux soyeux et Sherry McKenna avec son sourire californien. Le duo de choc de Oddworld Inhabitants était là pour la présentation chic de Munch's Odyssee sur PS2.



## VIEUX POTS

■ **READY 2 RUMBLE: ROUND 2.** La suite du jeu de boxe de Midway a encore fait des vagues. On retrouvera nos boxeurs favoris, tels Afro Thunder et Lulu Valentine, dans des looks légèrement différents. Quelques nouveautés, comme les filles qui défilent avant les rounds, les photographes et l'exploitation du VM. C'est toujours aussi éclatant, et c'est pour novembre 2000 aux USA, sur DC.

■ **NUON.** Nuon, la plate-forme multimédia qui fait aussi office de console de jeu était aussi présentée. La machine est intéressante sur d'autres points que le jeu (car avouons-le, c'est plutôt pitoyable de ce côté-là). Le Nuon de VM Labs est en fait un lecteur DVD compatible MP3; DVD-audio, Dolby Digital, DTS, etc. Pour l'instant, il n'est pas prévu pour l'Europe.



■ **UPDATE.** Une flopée de titres sur PS2 est annoncée chez EA Sports. Mis à part Nascar 2001, Madden NFL 2001 et KO Kings 2001, il y avait aussi Tiger Woods PGA Tour 2001, F1 2001 et NHL 2001. Vivement 2002!



■ **NUMÉRO X.** Bien que discrets cette année, Crash et Spyro ont pourtant eu droit à de nouveaux épisodes. Etaient montrés Spyro 3 et Crash Bash (un clone de Bomberman), tous les deux sur PS.

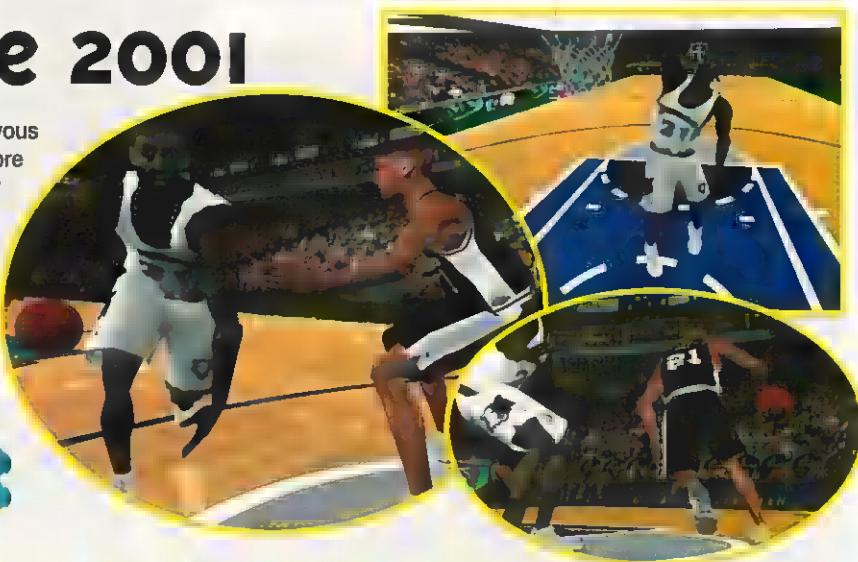
## FIFA 2001

**E**lectronic Arts était fier de montrer la nouvelle mise à jour sur PS2 de son jeu de foot. Fifa 2001 sera donc plus beau et mieux animé que les précédentes versions. La bande sonore sera signée par Jamiroquai et par le DJ européen Paul Oakenfold (pour ceux qui connaissent). Enfin, la motion capture a été réalisée avec l'aide de Hidetoshi Nakata, le prodige japonais.



## NBA Live 2001

**D**ans NBA Live sur PS2, vous pourrez créer votre propre joueur et le faire évoluer dans les championnats. Certaines équipes mythiques seront à nouveau sous les projecteurs, comme les Lakers de 72 et les Celtics de 86. La motion capture a été réalisée sur Kevin Garnett, un champion de NBA.



## BIG SSX

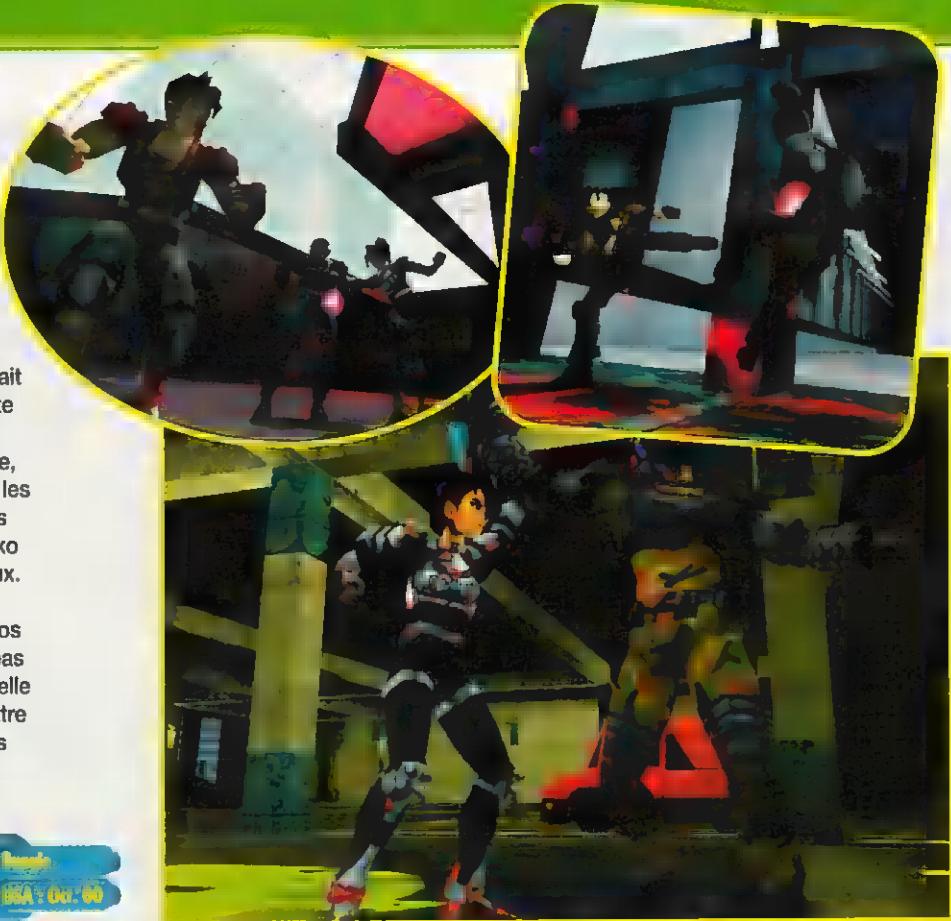
**C**e jeu de snowboard est composé de sept courses où les riders pourront effectuer des sauts spectaculaires sous des angles de caméra vertigineux. Une jauge d'adrénaline

mesurera votre degré d'euphorie et, en fonction de sa hauteur, vous réaliserez des figures plus ou moins téméraires. Enfin, Mix Master Mike (des Beastie Boys) et Rahzel (des Roots) ont enregistré la bande son du jeu.



# Oni

**D**ans ce kill'em all en 3D, Konoko, une jeune flique qui fait partie de la troupe d'élite SWAT, combat le crime dans un univers futuriste, terriblement inspiré par les mangas. Hantée par ses propres démons, Konoko maîtrise les arts martiaux. Elle s'est aussi lancée dans la collection de gros guns. Il vaut mieux ne pas la fâcher, car la demoiselle sait se défendre, et mettre une rouste aux armoires normandes.



PlayStation 2  
1999 100.00

## DINO CRISIS 2

**L**e jeu d'horreur de Capcom mettant en scène des dinosaures est à son deuxième épisode. On garde la même formule, et on recommande. Mais ce coup-ci, on pourra enfin tenir deux guns différents en même temps, un dans chaque main. Il sera aussi possible d'incarner deux personnages au choix, dont l'héroïne du premier épisode. À part ça, il y aura de nouveaux dinosaures, dans des décors encore plus beaux.



## FOR MEN

■ **AC3 POUR PS2.** Creative a montré deux systèmes d'enceintes pour exploiter le son en Dolby Digital de la PS2. Le kit PlayWorks PS2000 (photo) se branche directement sur la console afin que vous puissiez profiter du son Virtual 3D. Le kit PlayWorks DTT2500, plus banal, est équipé de 5 enceintes pour le Dolby Digital 5.1. Ces deux ensembles seront disponibles aux USA à la sortie de la console.



■ **DUKE.** Encore un Duke Nukem sur PS. Le thème principal de Planet of the Babes tournera autour des "filles pulpeuses" que Duke devra sauver des méchants. Une orientation macho qui colle bien au personnage. Prévu pour juin en Europe.



■ **SWITCH TOUT VERT.** Les jeux de glisse n'avaient pas encore leur accessoire dédié. Eh bien, ce temps est révolu. Thrustmaster (donc Guillemot) a créé ce skate-board qui se pose à terre, une fois branché sur le port manette de la PS. Il sera compatible avec les jeux de snowboard et de skate-board. On n'en sait pas plus sur les caractéristiques, le prix ni la sortie, mais avouez qu'il en jette !



■ **TONYCOO!** Tony Hawk était là aussi, pour présenter le deuxième volet du jeu de skate qui porte son nom. Il est assis sur la photo, mais debout, il doit bien faire deux fois la taille de Gia.



## PLAYSTATION

■ **VIVE LE SPORT.** Le partenariat entre Konami et Universal a été largement visible lors du salon. L'éditeur japonais a donc récupéré la licence de sport ESPN, et ISS 2000 sur PS était alors montré sous le nom ESPN MLS GameNight, prévu pour l'été 2000 aux USA. La plupart des autres jeux Konami sont aussi estampillés par ESPN à présent, tout comme les jeux d'Universal à l'origine.

■ **TÉLÉCOMMANDE PS2.** InterAct a enfin dévoilé un prototype de sa télécommande étudiée pour visionner des films DVD sur PS2, dans des conditions de confort minimales. En fait, l'objet est simplement un pad infrarouge, avec les boutons placés comme sur une télécommande normale. Petite anecdote marrante : dans un autre hall du salon, EMS montrait aussi une télécommande pour PS2, plus discrètement...

■ **ALADDIN.** Depuis le carton du premier Aladdin sur les 16 bits, on n'avait plus revu notre voleur préféré sur consoles. Le voici de retour, en 3D naturellement, dans un jeu de plates-formes. Disney's Aladdin in Nasira's Revenge est prévu pour septembre 2000 sur Playstation.



■ **DONALD.** Disney's Donald Duck sur PS est réalisé par les studios de Shanghai d'Ubisoft. Ce sera un jeu de plates-formes sur Playstation, dans la tradition des Crash Bandicoot. Donald devra partir sauver sa Daisy, avec l'aide de ses neveux et des Chip'n Dale. Sortie en novembre 2000 aux US.



# ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

**U**n des premiers hits d'Infogrames revient, réalisé par une toute nouvelle équipe, Darkworks. Antoine Villette, un des fondateurs du studio, nous explique en détail le jeu. Très inspiré de Resident Evil, vous entrerez dans la peau d'Edward Carnby, ou d'Aline Cedrac. L'histoire se passe sur une île mystérieuse, infestée de monstres et de créatures pas commodes. Les événements rencontrés sont différents en fonction du héros choisi, et il est possible de recommencer l'aventure avec l'autre personnage une fois le jeu fini. Bien sûr, les choix des comportements de l'alter ego dépendront directement de vos agissements lors de la première partie.

## Noir c'est noir!

Alone in the dark se passe souvent dans le noir. Quand le héros arrive dans une pièce, il peut choisir d'éteindre la lumière, de jouer dans l'obscurité, ou d'allumer sa torche accrochée à son arme. Il peut la balader partout dans la pièce, à gauche à droite, et de haut en bas. Cela ne paraît pas vraiment impressionnant, mais la programmation de cette option a demandé de véritables talents de la part de Darkworks. Enfin, cette torche a réellement son importance, car les monstres réagissent différemment au contact de la lumière. Ils peuvent soit reculer par peur, soit devenir plus agressif et vous attaquer instantanément.



# Black and White

Un nouveau jeu de Peter Molyneux est toujours un événement. Après Populous et Magic Carpet, c'est maintenant à la Dreamcast que l'équipe de Lionhead s'attaque, avec un titre original et très ambitieux...

**C**omme d'habitude avec Peter Molyneux, c'est un dieu que vous incarnez dans Black and White. Un bon dieu, ou un mauvais dieu répandant la terreur sur son peuple, ce sera à vous de voir... Un petit ange et un petit diable viennent vous conseiller avant chaque action, et selon les choix effectués, l'aventure prend différentes tournures. Entièrement en 3D, il est possible d'évoluer à plusieurs échelles dans l'univers de Black and White. En effet, un zoom d'une puissance hallucinante permet de voir du ciel, tel un dieu, ou de se placer au cœur des villages, tel un habitant. Cet univers est vaste, vivant et s'anime en temps réel : les journées passent, la lune décrit lentement son trajet dans le ciel, et les arbres poussent au fil

des saisons. La mer et les rivières bougent, ■ même le vent agite les feuilles des arbres... En accomplissant les diverses quêtes, vous apprenez des pouvoirs, notamment ceux permettant de créer des monstres. Le nombre d'options lors de la création d'un monstre est tout simplement étonnant : on peut choisir entre divers types d'animaux (vache, tigre, lion, singe...), mais il est aussi possible de choisir des paramètres tels que ■ poids, ■ taille, la gentillesse et l'allure globale... Peter Molyneux a longuement insisté sur l'intelligence artificielle et sur les capacités des monstres à apprendre... Ainsi, il sera possible de leur inculquer les actions autorisées ou non, comme par exemple faire leurs besoins dans les champs pour



## INSOLITES



■ **RAPPEUR PAS MÉCHANT.** Ice-T était là ! Après la soirée Sega, notre rappeur américain a fait un tour à l'E3. Courageux, Niico ■ demandé la permission de lui croquer le portrait, au péril de sa vie. Le pitbull a été très cool, envoyant même un de ses gorilles prendre la photo.



■ **OUE LA LA !** Chez Sega, pour Space Channel 5, des minettes se trémoussaient régulièrement, perchées sur les balcons du stand. A chaque représentation, un océan de photographes, essayait de surprendre leurs petites culottes...

■ **GBC MP3.** Un fabricant asiatique d'accessoires nous a montré la Touchboy pour Gameboy, dans laquelle on enfile une carte Smartmedia. Et miracle, pour



60 \$ (environ 420 F), la Gameboy est à présent capable de lire les MP3. La cartouche se branche via le port parallèle d'un PC pour charger les fichiers.

■ **NINTENDO EN OR.** Le nouveau boss de Nintendo America a fait preuve de beaucoup d'humour et de lucidité lors de sa conférence de presse. Avec un catalogue aussi riche en variété et en qualité, Minoru Arakawa a lâché à la fin de son discours dans un anglais hasardeux, "Let's make money".

## POUR L'OR ET LA GLOIRE: LA ROUTE VERS L'ELDORADO

**I**CO N'EST PAS UN DAUPHIN. Ico est un jeu développé par Sony pour la Playstation 2. Votre rôle consiste à vous sortir vivant des différentes pièces d'un château (donjons, couloirs sombres, oubliettes...) et de retrouver une jeune et belle princesse retenue prisonnière quelque part dans le palais. Un scénario très classique, mais épaulé par de magnifiques décors. Sortie prévue en début d'année prochaine.

**SQUARE EUROPE.** Le boss de Square Europe, Yuji Shibata, était présent sur le salon. Il a accepté de recevoir Consoles+ pour une entrevue, concernant la politique de Square en Europe. L'éditeur est bien décidé à s'installer en France, par l'intermédiaire de SVG. Les prochains gros titres prévus sur PS sont Parasite Eve 2 et Final Fantasy IX. Par contre, les hits comme Chrono Cross et Legend of Mana ne sont toujours pas au programme, malgré nos demandes incessantes.

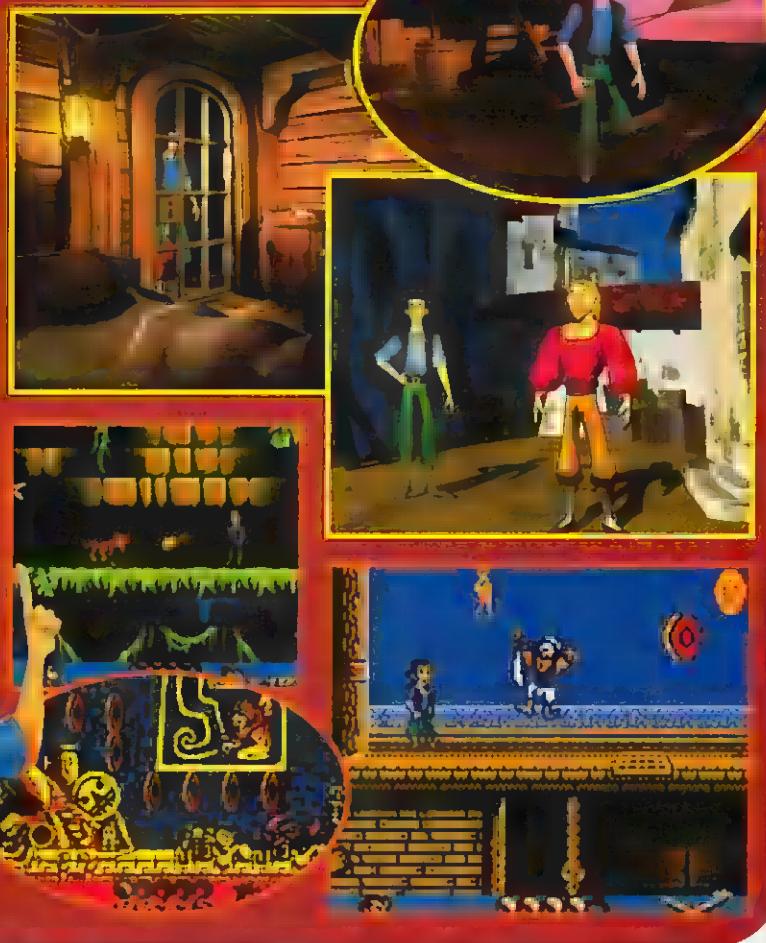


**SONDAGE.** Niiico a réalisé un vaste sondage sur le salon. Le résultat est incroyable : aux Etats-Unis, deux personnes sur trois sont des Pac-Man, alors qu'en France, une personne sur 60 millions est un Niiico (ce qui est déjà énorme). C'est complètement fou les sondages, on peut leur faire dire tout et n'importe quoi... surtout n'importe quoi.



**L**a route vers l'Eldorado est le prochain dessin animé de Dreamworks et c'est Revolution Software qui s'occupe de son adaptation en jeu vidéo. Revolution Software n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'ils ont déjà fait les excellents Chevaliers de Baphomet et les Boucliers de Quetzalcoatl. Voilà qui promet ! La route de l'Eldorado reprend donc le scénario du film : on va ainsi revivre l'épopée de trois personnages, Miguel, Tullio et Altivo, qui fuient l'Espagne et découvrent par hasard l'Eldorado, le mythique pays de l'or. L'interface est facile d'utilisation car un simple clic du pointeur à l'écran permet de déclencher un geste : actionner, regarder, parler, utiliser. Rien de plus

simple ! Seule la version Gameboy Color est légèrement différente, puisqu'il s'agit plus d'un jeu de plates-formes et d'action que d'aventure. Il n'en reste pas moins intéressant à découvrir.



## Spawn

**S**pawn est un personnage créé par Todd McFarlane. Al Simmons, officier de l'armée américaine, est trahi par l'un des siens lors d'une mission. Il se retrouve alors en Enfer et signe un pacte pour revenir sur Terre. Cependant, sous les traits de Spawn, il n'est plus le même homme et doit se cacher derrière un masque inquiétant. Ce nouveau produit de Capcom est un jeu de baston et d'action tout en 3D. Développée initialement sur carte Naomi, la conversion sur Dreamcast ne devrait plus



tarder à pointer le bout de sa cape. Dix personnages sont proposés. Parmi eux, le célèbre et reboutant Clown, mais aussi Sam Burke et Twitch Williams, les deux flics véreux. Le style particulier des combats est lié à la possibilité de se déplacer librement sur une aire de jeu assez vaste. Un radar indique d'ailleurs la position des ennemis pour vous aider à foncer dessus. Une liste d'armes disponibles est également affichée sur l'écran. Avec toutes ses indications, vos adversaires n'ont qu'à bien se tenir !



# Alien Resurrection

**A**lien Resurrection est un Doom-like sauce Alien. Le jeu, comme tous ceux du genre, propose une vue à la première personne: l'action est vue par les yeux du personnage que vous dirigez. Le but du jeu, encore une fois, est très simple: empêcher le Docteur Wren de rapporter sur Terre un spécimen d'Alien. Pour cela, de nombreuses armes sont à votre disposition: fusil d'assaut, laser, lance-grenades, lance-missiles, lance-flammes... de quoi griller en toute légalité la peau de ces affreux

extra-terrestres. Attention toutefois à ne pas vous approcher trop près de ces créatures lors des combats, car l'acide qui gicle de leur corps n'est pas du plus bel effet sur votre peau (on voit à travers après...). Les larves d'Aliens sont, elles aussi, de bien mauvaises bestioles: une fois sorties de leur cocon, elles ne pensent qu'à vous sauter au visage pour vous féconder. Trop pas cool les Aliens cette année! Dix niveaux immenses sont proposés... de quoi flipper durant de longs moments.



## LA PLANÈTE DES SINGES

**I**nspiré du film du même nom, La Planète des singes était une fois de plus présenté au salon. Cette année cependant, le jeu était bien avancé. Vous interprétez le rôle d'Ulysse, seul survivant d'un crash survenu sur la planète Terre, mille ans après l'avoir quittée. Au fur et à mesure de l'aventure, le joueur va découvrir bien malgré lui que le monde n'est plus tout à fait le même qu'autrefois. Désormais, c'est le singe qui règne sur la Terre et les humains ne sont que leurs

serviteurs. Le but du jeu devient rapidement plus clair: éviter de se faire capturer ou tuer par les singes. Le jeu comporte 60 niveaux répartis en 15 mondes. Laboratoires de recherche, villes en ruines, vieilles mines, bases militaires et autres villages sont de la partie. On retrouve, parmi les singes, les fameux Cornelius, Zira, Zano, Toxic, AHL et Zaius. Pour sa seule défense, le joueur ne peut



compter que sur une carabine et quelques fusils laser. Non, c'est pas toujours facile d'être un humain dans un monde de singes...



## COLGATE



■ **CHEESE!** Bruno Bonnell, PDG d'Infogrames est un rapide. Voyant le Niico arriver avec son appareil photo, l'ami Bonnell a décroché un sourire éclatant en moins de deux. Lucky Luke (l'une des nombreuses licences du groupe Infogrames) peut aller se coucher. Ils sont forts ces Français quand même!

■ **MARCHE OU CRAVE.** On ne rigole pas sur le stand de Crave Entertainment et on sait comment recevoir les journalistes. En fait, on sait pourquoi on vient sur le stand, mais une fois devant l'une des nombreuses hôtesses habillées d'un body ultra moulant, on se demande où l'on est. En fait, à bien y réfléchir, Niico se demande encore de quelle couleur étaient les yeux de cette charmante jeune fille. Bleus? Trop pas!



■ **MAGFORCE RACING.** Killer Loop sortira sur DC en juillet 2000 et change de nom pour l'occasion. MagForce Racing est une course de tripodes se passant dans le futur, sur fond de musique techno.



## GROS SOUS.I

■ **LARA LEUSE.** Si le jeu Tomb Raider V n'était pas présenté sur le stand de Eidos, le jeu était tout de même annoncé pour la fin de l'année. Pour preuve, la nouvelle Lara officielle en personne, Lucy Klaxon (ehu... non, Clarkson) faisait quelques courtes apparitions devant une foule nombreuse et en extase devant un débardeur qui rétrécit à chaque nouvel épisode. Tout le monde... sauf Gia apparemment.



■ **CHAUD BISES.** Comme chaque année, l'E3 est l'occasion de découvrir non seulement des tonnes de nouveaux jeux, mais aussi de se rincer l'œil à moindre frais. Comme on peut le voir, seul le personnel était autorisé à s'asseoir sur les marches. Les autres devaient rester planter en bas de l'escalier.



## MICKEY'S SPEEDWAY USA

**A**utre jeu de Rare, Mickey's Speedway USA est un clone des célèbres Mario Kart et de Diddy Kong Racing, mais à la sauce Disney. Sont présents dans cette simulation de kart qui peut se jouer jusqu'à quatre en simultané : Mickey Mouse bien évidemment, Donald Duck, mais aussi Goofy, Daisy et Minnie. Cinq Grand Prix sont proposés à travers les Etats-Unis (le parc de Yellowstone, le Grand Canyon ou New York, par exemple) et chacun compte pas moins de quatre courses. Si mes calculs sont bons, cela devrait faire vingt circuits en tout (balèze pour un mec qui n'a que dix doigts... merci les pieds !). Pour accéder au quatrième circuit de chaque Grand Prix, il faut terminer aux meilleures places des trois circuits précédents... simple et efficace.



## International Track &amp; Field

**L**'un des jeux de sport les plus connus d'arcade de la fin des années 80 fait son grand retour sur Playstation 2 et Dreamcast. International Track & Field vous propose de vivre les épreuves des jeux Olympiques de Sidney en Australie. Douze épreuves vous attendent. Parmi elles : le 100 mètres, le lancer du poids, du javelot, mais aussi des épreuves de natation ou

d'haltérophilie. Certaines d'entre elles ont demandé un gros effort de programmation comme le 100 mètres par exemple où les mouvements des compétiteurs ont été calqués sur le célèbre Maurice Greene, double champion Olympique en 1996. On dénombre ainsi pas moins de 700 mouvements différents. Autant dire que la qualité des animations est impressionnante.

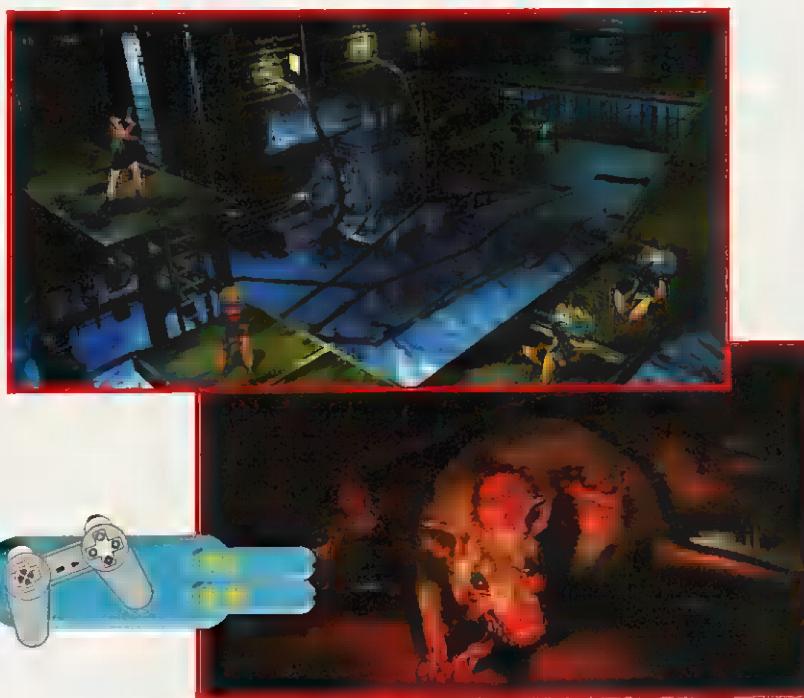


## INTERNATIONAL TRACK &amp; FIELD



# Fear Effect – Retro Helix

**R**etro Helix est la suite de Fear Effect dont l'action se déroule, avant l'épisode sorti sur Playstation il y a quelques mois. On découvre comment les trois mercenaires, Hana Tsu-Vachel, Royce Glas et Jacob Deke, se sont rencontrés. Deux nouveaux personnages, une jeune femme nommée Rain Qin et un proche de Hana, sont également de la partie. Cette fois-ci, l'action se déroule à Hong-Kong, New York, la ville de Xi'an et Penglai Shan. Quatre personnages jouables, deux heures de séquences cinématiques, quelque 800 angles de caméras et pas moins de 60 nouveaux ennemis vous attendent de pied ferme.



## I'M GOING IN

**I**'m going in (l'y vais, en anglais) est un Quake-like pour Dreamcast. Votre objectif est d'filtrer une base russe, puis de détruire le système de sécurité afin de dévaliser le précieux contenu d'un coffre. C'est la mode aujourd'hui, pas un Quake-like ne sort sans proposer une arme de sniper, permettant d'effectuer des zooms de folie et d'aligner un adversaire à 500 mètres. I'm going in n'échappe pas à la règle et propose, dans sa vaste panoplie d'armes, les gadgets les plus avancés dans le genre. Tout est prévu pour que vous passiez inaperçu aux yeux de l'ennemi et que vous vous en débarrassiez le plus proprement possible.



## GROS SOUS.2

■ **DREAMCAST AU RABAIS.** Lors de sa soirée privée organisée la veille du salon, Sega a officiellement annoncé une baisse de 50 dollars sur le prix de sa Dreamcast, passant ainsi de 199 dollars à 149 dollars. Une Dreamcast pour 1000 balles, ça ne se refuse pas. Sega Europe n'a pour l'instant pas encore annoncé de baisse.

■ **SONY RIT JAUNE.** Sony, qui a récemment perdu son procès contre la société éditrice de Bleem! (un émulateur PS sur PC), ne va certainement pas apprécier le nouveau produit de cette jeune société américaine. Elle vient en effet de présenter en avant-première Bleemcast!, un émulateur PS pour DC ! Le résultat est magnifique et fonctionne à merveille. Les jeux PS émulés sur DC sont fins (la résolution d'écran est doublée) et la pixélisation disparaît grâce au mode anti-aliasing performant. Le produit, vendu 20 dollars, est attendu fin juin aux Etats-Unis.

■ **ENROLEZ-VOUS !** Sur le stand d'Activision, une grande agitation régnait, grâce à la présentation du Return to Wolfenstein Castle sur PC, et aux charmes de Diane (sur la photo, entre Gia et Niiico). Le jeu reprend les mêmes ingrédients que le jeu original (bergers allemands, soldats SS et autres officiers teutons). Espérons qu'une version console sorte rapidement pour calmer les ardeurs de AHL.



## SONY

■ **LA PLAIE 2.** Lors de la conférence de presse au cours de laquelle les dirigeants de SCEA et de SCEE se sont mutuellement congratulés pendant plus de deux heures, Sony ■ montré un prototype de ce que sera la Playstation 2 américaine (et donc, européenne, sans doute). Elle pourra lire les DVD-vidéo sans avoir besoin de la carte-mémoire. Le pilote sera inclus dans la console, sûrement pour éviter les



déboires arrivés aux Japonais. De plus, cela permettra surtout de ne pas livrer la carte-mémoire avec la console. Ensuite, dans le dos de la console, une nappe a été ajoutée permettant de brancher un disque dur 3'5, ■ un adaptateur Ethernet. Sony a fait en sorte de garder un certain flou sur le modem. La console sortira le 26 octobre 2000 aux USA et en Europe. Enfin, le prix de lancement aux Etats-Unis sera de 299 dollars avec un pad DualShock 2 (soit environ 2100 francs, pour un dollar à 7 francs), le même que celui de la Playstation 1 à ses débuts. Pour l'Europe, ce sera sûrement un peu plus reuch. Sur la photo, on peut reconnaître : Kaz Hirai tout à gauche (nouveau boss de SCEA), Chris Deering juste à côté (boss de SCEE) et Phil Harrisson au milieu (directeur de la recherche et du développement).

■ **C'EST DU LARD.** Lors de cette même séance de cirage, un boss d'Electronic Arts a fait son apparition pour vanter les mérites de ses jeux (FIFA 2001, Madden 2001, Big SSX, etc.). Une des citations fortes de son discours nous ■ particulièrement fait sourire : "Nous pensons que ce que nous faisons, c'est de l'art." A méditer...

## THE MUMMY



adaptation du film "The Mummy" sera un jeu d'action 3D. Le genre s'approchera de celui de Tomb Raider, mais avec les personnages du film. Enigmes à résoudre, momies à brûler, pièges à éviter et sorties à trouver, tel sera le quotidien du héros du jeu. Dans la peau de Rick O'Connell, vous devrez survivre dans la Cité des Morts, Humanapatra, à la recherche des trésors cachés.



## Spiderman

■ **S**piderman est, à l'heure actuelle, en cours de développement chez Neversoft pour ■ version Playstation (ceux qui ont fait Tony Hawk Pro Skater). La version N64, quant à elle, est développée par Edge or Reality. Notre héros pourra utiliser tous ses pouvoirs contre les méchants de la série. Il pourra se coller aux murs et aux plafonds, s'y déplacer à son aise pour éviter les ennemis. Spiderman pourra explorer les lieux stratégiques du comics, tels le Daily Bugle et Times Square.





**M**icrosoft a réalisé quelques démos pour démontrer la puissance exemplaire de sa future console. Nous avons pu voir, entre autres, un jardin japonais, avec une multitude de papillons dont les reflets se réfléchissaient sur l'eau. La 3D est époustouflante. Il y a tellement d'objets qui bougent à l'écran qu'on ne sait plus où regarder. Nous avons pu aussi découvrir une gestion sonore bien pensée. Une autre démo mettait en scène une fille et un robot qui coordonnaient parfaitement leurs mouvements. Les reflets en temps réel (dont ceux de la fille) sur la carcasse du robot sont particulièrement



soignés. Enfin, la dernière démo se passe dans une pièce, où des milliers de balles de ping-pong sont posés sur des pièges à souris. Elles finissent bien sûr par toutes sauter et rebondir. Il n'y a pas de doute, la puissance de la X-Box sera monstrueuse. Reste à savoir si elle tiendra vraiment toutes ses promesses, surtout au niveau du jeu. Sortie prévue en automne 2001.

## SPÉCIFICATIONS REVUES A LA HAUSSE

- **CPU à 733 MHz Intel**
- **Processeur graphique à 300 MHz développé par Microsoft et nVidia**
- **64 Mo de Ram**
- **Lecteur DVD x4 (compatible DVD-video)**
- **Disque dur: 6 à 8 Go**
- **Carte-mémoire: 8 Mo**
- **4 ports manette**
- **Port USB**
- **Port Ethernet 10/100**
- **256 voix différentes avec support 3D en hardware**
- **Compatible Modem DLS2**
- **Modem en option**
- **Résolution maximale à 1920 x 1080**

## NENEWS

■ **GROSSES LICENCES.** Parmi les jeux adaptés de grosses licences, Blade (le comics qui a inspiré le film avec Wesley Snipes) et Buzz l'Eclair 2000 (de la série Toy Story), débouleront sur PS en décembre 2000. Star Trek Invasion et X-Men Mutant Academy (le X-Men en 3D) sont prévus sur PS pour l'été.

### ■ AGE OF

### EMPIRES II.

Grâce au deal entre Konami et Bill, le hit de Microsoft sur PC débarque sur console.



C'est prévu sur DC et PS2, et c'est pour septembre 2000 aux USA. Dans ce jeu de stratégie temps réel, le but est de construire sa civilisation, de la développer et d'anéantir l'ennemi. Reste à savoir si le jeu sera compatible avec le clavier et la souris DC, et surtout, si on pourra y jouer en réseau.

■ **Sonic.** Un nouveau Sonic était présenté discrètement. Il s'agit d'un clone de Mario Party, mais avec les héros de la saga. Sonic Shuffle est composé de multiples épreuves simples, et l'intérêt principal sera de se friter à plusieurs.



■ **SHENMUE US.** Le titre de Sega ultra japonais était montré, sous-titré en anglais. Sa date de sortie a été annoncée pour les Etats-Unis, pour le 14 novembre 2000.

■ **X-Box vs DC.** Au rayon insolite, nous avons surpris la mascotte de la X-Box (la fille avec le robot dans la démo), sur la spirale de la Dreamcast! Une infidélité prise en flagrant délit par nos reporters qui n'ont pas froid aux yeux!



## SHEEP DOG N'WOLF

**C**e petit jeu sans prétention met en scène le coyote de Bip Bip, face à Sam, un chien de berger sans pitié. Le but du coyote est de lui piquer des moutons, et de l'amener à un point donné. Seul problème, les moutons sont plutôt bêtes, et Sam plutôt vigilant. Pour les voler, notre coyote devra faire preuve d'intelligence dans les techniques d'approche (caché dans un buisson, par exemple). Le jeu est bourré d'humour et la gestuelle des personnages est craquante.



FOR MEN



■ **BABES.** Niiico en profite bien lors des salons et n'arrête pas de draguer les filles d'Ubisoft et d'Infogrames. Quand il croise une blonde pulpeuse comme sur la photo, on ne le tient plus. Elle était là, dehors, en train de dédicacer son calendrier un peu "olé olé".

■ **COLIN.** Codemasters aime les bagnoles et il le montre. Sur son stand, une véritable Ford Focus de compétition était reliée aux commandes d'un PC, sur lequel tournait Colin McRae Rally 2. L'effet est garanti ! Autre bonne nouvelle, cette excellente simulation de rallye est aussi prévue sur DC. Le jeu est actuellement en développement dans leurs studios basés en Angleterre.



■ **ULTIMATE FIGHTING.** Crave avait obtenu la licence officielle et fructueuse de l'Ultimate Fighting. Le jeu a été montré sur PS et DC et, en effet, comme le sport réel, c'est assez violent. 22 véritables champions de la discipline seront présents. Prévu pour septembre 2000 sur Dreamcast et décembre 2000 sur Playstation.



## POKÉMON SILVER & POKÉMON GOLD

**D**eux nouveaux Pokémons sur la console portable de Nintendo : Pokémons Silver et Pokémons Gold. Vendus à plus de 5 millions d'exemplaires au Japon, les deux jeux apportent leur lot de nouveaux personnages, ainsi qu'un système de gestion du temps qui, d'après Nintendo, aurait une grande importance dans le jeu. Compatible avec les Pokémons Rouge, Bleu et Jaune, la possibilité d'échanger des Pokémons reste donc toujours



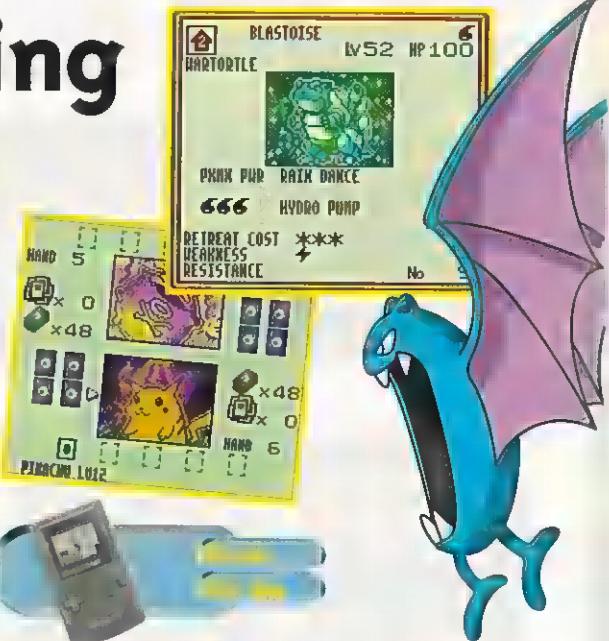
envisageable. On parle même de nouvelles formes d'évolutions des petits monstres capturés. Ce n'est pas demain que la folie Pikachu va s'arrêter !



## Pokémon Trading Card Game

**L**e célèbre jeu de cartes Pokémons de Wizard of Coast peut maintenant se jouer sur sa Gameboy. Les règles du jeu sont les mêmes : collecter, échanger et jouer. Un tutorial est prévu pour former les non-initiés qui pourront donc essayer de battre les maîtres du genre. On y retrouve l'ensemble des trading-cards commercialisées, plus 18 nouvelles totalement exclusives et créées uniquement pour le jeu

Gameboy. Outre le mode Deux joueurs via le câble link, il sera aussi possible d'imprimer ses cartes avec la Gameboy Printer !



## POKÉMON YELLOW VERSION : SPECIAL PIKACHU EDITION

**U**n nouveau jeu Pokémons très proche des versions Bleu et Rouge, on y retrouve donc l'ensemble des 150 Pokémons. Cependant, l'histoire est légèrement différente et suit celle de la série télévisée diffusée depuis quelques mois. Ainsi, votre premier Pokémons

remis par le Professeur Chen n'est autre que le célèbre Pikachu. Les visages des différents personnages, que l'on rencontre au cours de l'aventure, ont été retravaillés pour mieux ressembler à ceux du dessin animé. Bref, une nouvelle aventure palpitante dont les poké-fans auraient tort de se priver.



# Hey you, Pikachu !

**E**ncore un nouveau jeu basé sur la série Pokémons. Produit destiné uniquement aux Américains, Hey You Pikachu sera le premier jeu Nintendo 64 à reconnaissance vocale. A l'aide d'un micro, on donne des ordres à son Pikachu qui s'exécute immédiatement : "prends la banane, mange la banane !". Et prononcer le mot "Playstation" le met, paraît-il, très

en colère... 90 dollars (environ 630 francs), dispo au mois de novembre prochain. Dommage que nous, pauvres Européens, n'ayons pas droit à ce titre, à cause de toute la reconnaissance vocale à refaire en français, par exemple...



## POKÉMON PUZZLE LEAGUE

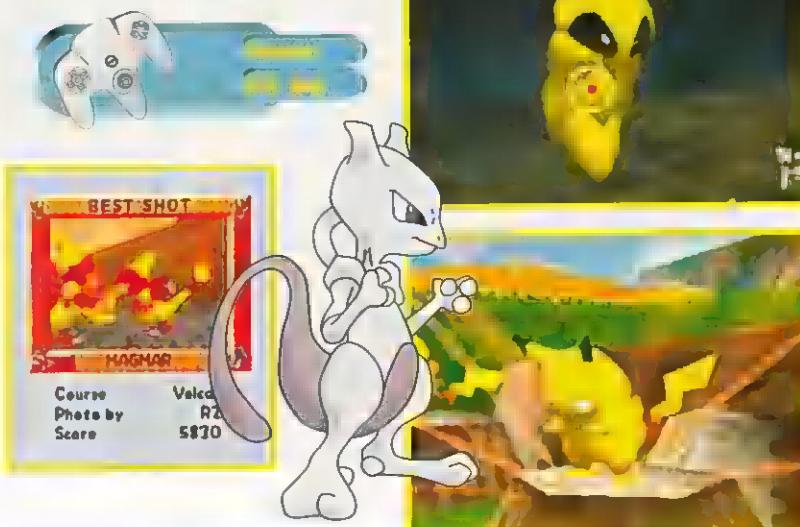
**D**estiné aux fans de Pokémons, mais aussi à ceux du Tétris Attack, ce nouveau jeu se jouera à peu près comme un Tétris classique. Il faudra enchaîner les lignes de couleur et les Combos pour devenir le Pokémons Puzzle Master. On pourra y rencontrer et y affronter des Pokémons issus des versions Bleu et Rouge, ainsi que les petits nouveaux des versions Gold et Silver ! Avec six modes de jeu en Solo, et trois modes Multijoueurs, ce titre promet de bonnes heures de jeu en

compagnie de nos monstres de poche favoris. Evidemment, la N64 proposera des graphismes davantage travaillés et quelques variantes dans les modes de jeux par rapport à la version Gameboy...



## Pokémon Snap

**U**n jeu original sur la 64 bits, puisqu'il s'agit d'un safari photo. Et bien sûr, ce sont des Pokémons dans leur élément naturel que vous allez devoir immortaliser sur la pellicule. Le but est, bien entendu, d'en photographier un maximum. C'est le Professeur Chen qui jugera la qualité de vos clichés selon plusieurs critères comme la qualité, l'angle et le style, et qui vous remettra de nouveaux items permettant de trouver les Pokémons les mieux cachés... 60 dollars environ, dispo dès maintenant aux Etats-Unis.



## FOR MÔME

■ **RAYMAN 2 PS2.** Le Rayman 2 de la PS2 a été dévoilé. Il y aura de nouveaux niveaux et des parties inédites par rapport aux autres versions. Prévu pour décembre 2000.

■ **THE GRINCH.** Derrière ce nom bizarre se cache l'adaptation d'une série télévisée américaine. Jim Carrey y tient la vedette, accompagné de son chien, tout comme sur le jeu sur PS.



Dans le scénario, The Grinch incarne, en fait, tous les mauvais côtés du mythe du Père Noël. Dans ce jeu de plate-forme 3D, vous pourrez passer dans la peau de Jim ou dans celle de son chien, à volonté, en fonction de la situation. Prévu pour septembre 2000 aux USA.

■ **BATMAN.** Le dessin animé de Batman se retrouvera en octobre 2000 sur PS. Batman Véhicule Adventure vous mettra au volant de la Batmobile, entre autres, à la poursuite du Joker et de Harley Quinn. Au fur et à mesure, d'autres engins seront disponibles. Attention, la photo ci-dessous est tirée de la version PC.

■ **BUFFY.** La série archi-populaire "Buffy The Vampire Slayer" sortira sur DC et PS. Ce jeu d'action 3D mettra en scène les héros de la série, dans leur lutte contre les méchants vampires. Buffy, qui maîtrise déjà les arts martiaux, aura droit à des super pouvoirs, comme le saut, la vitesse et la force. Pas de date de sortie annoncée.



## ENCORE...

■ **BATMAN.** Ubi Soft présentait l'adaptation Gameboy Color des Nouvelles aventures de Batman. Prévu pour septembre prochain, le jeu met en scène l'affrontement entre le héros masqué et les terribles Double Face. Les rues de Gotham City sont plongées dans la violence et seul un justicier de la taille de Batman peut remettre de l'ordre dans tout cela. Notez que le personnage de Batgirl sera également jouable.



■ **HYPE THE TIME QUEST.** Basé sur le jeu PC du même nom, Hype the Time est un jeu d'aventure sur Gameboy qui baigne dans l'univers des Playmobil. Dans ce mélange d'action et de plates-formes, le but du jeu est de mettre la main sur plusieurs objets pour revenir à votre époque. En effet, un sort vous a plongé dans le passé, et seul Gogoud l'alchimiste peut vous venir en aide. Sortie prévue cet été.

■ **ZELDA TRILOGIE.** Le premier volet de la future trilogie de Zelda sur Gameboy Color est pratiquement terminé. Zelda Mystical Seed, le titre de la version officielle, reste à définir et devrait sortir pour Noël prochain en France. Développé pour Gameboy Color uniquement, le jeu s'annonce excellent.



## DONKEY KONG COUNTRY

**N**intendo, en plus de ses gros jeux sur Nintendo 64, présentait une multitude de titres sur Gameboy Color. Le premier d'entre eux est une conversion du hit Donkey Kong Country de la Super Nintendo. Autant vous le dire tout de suite, le résultat sur Gameboy Color est tout simplement éblouissant. Les graphistes et animateurs de Rare nous ont pondus une petite merveille. Top du top : le jeu à deux en simultané, via le câble de liaison. C'est pas beau ça ?



## Perfect Dark

**J**oanna Dark fait ses débuts sur Gameboy Color également. Le genre est sensiblement différent de celui de la Nintendo 64, puisqu'il ne s'agit plus d'un jeu à la GoldenEye, mais plutôt d'un jeu d'action. Le scénario se déroule sur une base secrète, dans la jungle d'Amérique du Sud. De nombreuses armes sont disponibles, tout comme un mode 2 joueurs, en simultané par câble. Rare annonce également des séquences cinématiques ainsi que des voix digitalisées. Suprenant !



## DRIVER

**D**river sur Gameboy Color est l'adaptation du jeu du même nom sur Playstation. Bien évidemment, la vue proposée est différente et le jeu ressemble désormais à Gran Theft Auto : l'action est vue à la verticale. La prise en main semble très bonne, bien que le jeu ne soit pas encore terminé. Comme sur Playstation, vous parcourrez différentes villes dans le but d'accomplir plusieurs missions pour le compte de la mafia.



# Quake 3

**L**e jeu en réseau le plus connu sur PC fait enfin son apparition sur Dreamcast. La version présentée au salon n'était pas une version finale, mais on pouvait déjà se rendre compte de l'excellent travail des programmeurs, tant au niveau des graphismes que des animations. Quake 3 est un jeu dédié exclusivement au mode Multijoueur... Vu l'état actuel du jeu en réseau en France, il est difficile d'imaginer quand sera disponible Quake 3 en version officielle. Cependant, comme sur PC, il est tout à fait possible de jouer seul contre des ennemis pilotés par ordinateur... mais l'intelligence artificielle des robots (Bots pour les initiés) n'est pas toujours bien élevée.



## ET TOUJOURS

■ **DISNEY'S DINOSAURE.** Prévu sur Gameboy Color, Playstation et Playstation 2, Disney's Dinosaur comporte onze niveaux et vous propose de diriger, au choix, trois personnages : Aladar l'Iguanodon, Zini le Lemur et Flia le Ptéranodon. Les caractéristiques variant en fonction du personnage incarné, il faudra faire au mieux pour combattre les autres monstres. Chaque affrontement apporte des points d'expérience et gonfle ainsi les compétences de vos héros. Attendu en France pour Noël prochain, ce jeu devrait



## UNREAL TOURNAMENT

**A**utre gros jeu en réseau sur PC bientôt adapté sur console, Unreal Tournament se pointe sur PS2. Le principe du jeu est absolument identique à celui de Quake 3 : vous devez éliminer le maximum d'adversaires dans un niveau donné. Bien évidemment, différents modes de jeu sont proposés, comme celui du Capture the Flag. Il s'agit d'aller récupérer un drapeau dans le camp adverse et de le ramener dans le sien. Chaque succès rapporte un point à son équipe. Celui qui compte le plus de points remporte le match. Bien sûr, tous les coups sont permis et le jeu devient rapidement une grosse boucherie. Simple et efficace.



## POD 2

**P**od fut en son temps l'un des plus beaux jeux sur PC. Quelques années plus tard, c'est sur Dreamcast que ce jeu de course futuriste arrive. Huit véhicules ainsi que dix circuits sont disponibles. Mais le plus surprenant dans ce POD 2, ce sont bien les voitures adverses : véritables engins mutants, elles se transforment au fil des courses et deviennent plus impitoyables que jamais. Basé sur un gameplay typé arcade, POD 2 devrait satisfaire les amateurs de sensations fortes.



sortir en même temps que le long métrage de Walt Disney.

■ **DUNK ON-LINE.** Le premier "vrai" jeu on-line de la Dreamcast (ChuChu Rockets, en test dans ce numéro, n'est pas vraiment le genre de jeu qu'on attendait d'une Dreamcast) a été dévoilé lors de la soirée privée de Sega. Il s'agissait de NBA 2K et on pouvait assister au match en direct : un joueur se trouvait à Los Angeles et un autre à San Francisco... L'un d'eux n'était autre que le fameux Ice-T, rien à voir avec la boisson, chanteur et parfois comédien.

■ **HALF-LIFE.** Half-Life, élu jeu de l'année 1999 par plus de 50 magazines à travers le monde, n'était pas présenté au salon. Seule une vidéo tournait en boucle sur le stand de Havas Interactive. En revanche, ce qui est certain, c'est qu'il sera jouable en réseau et qu'on pourra affronter des joueurs sur PC ! Une première. Sortie prévue pour septembre prochain.

# NOUVEAUX ULTIMA

BLAGNAC - CHALON/SAONE C. CIAL. CARREFOUR - CLUZES  
NIORT - SENS - ST GERMAIN EN LAYE

Football, rally, aventure, tous les goûts sont chez ULTIMA

## EURO 2000

249 F\*



\* Euro 2000 est à 349 F  
Ultima te reprend Fifa 2000 pour 100 F  
A toi l'Euro 2000 à prix canon !

### PROMOS

#### Dreamcast

Power Stone	199 F
Trick Styl	199 F
Grand Prix Monaco II	199 F
Speed Devils	199 F
Pen Pen	199 F
Hydro Thunder	199 F
Mortal Kombat	199 F
FI World Grand Prix	199 F

#### PlayStation

Attack Of Saucerman	99 F
GPOLICE 2	99 F
Blade Racer 4	99 F
Mulan Story	99 F
Dreams	99 F
Tencha	99 F
Wild Arm	99 F
Wipe Out 3	99 F
Dreams	149 F
Virus	149 F
360°	149 F
Tomb Raider III	169 F
Tomb Raider IV	249 F
Metal Gear	
+ Metal Gear Mission	199 F



349 F

Ronaldo  
V FOOTBALL

PlayStation.



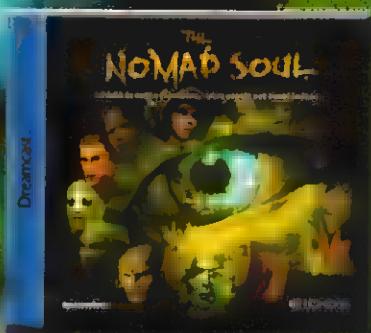
colin mcrae rally 2.0

codemasters

PlayStation.

PROMO  
ULTIMA  
299 F

379 F



VOUS AVEZ LE

# PROJET

D'OUVRIR UN

# MAGASIN

ULTIMA VOUS OFFRE

**50.000 F**

de stock pour vous aider à lancer votre activité !

Fort de 16 ans d'expérience, ULTIMA met son savoir-faire à la disposition de votre projet !

Avec l'arrivée des prochaines consoles (PlayStation 2, X-Box, etc), l'avenir des jeux vidéo n'a jamais été aussi rayonnant. C'EST POURQUOI, ULTIMA MISE AVEC VOUS POUR GAGNER ENSEMBLE !

Renseignez-vous vite sur cette véritable offre de partenariat exclusive valable jusqu'au 31 octobre 2000.

Tél. : 01 42 46 60 00 - Fax : 01 47 70 57 64 - e-mail : [ultimagames@wanadoo.fr](mailto:ultimagames@wanadoo.fr)



# ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER



■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 47 07 33 00

57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47

95, av. de la Marm - 92600

BRUNOY 69 39 55 82

18, rue Pasteur - 91800

NOGENT / MARNE 01 53 99 10

42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23

25, bd Richard Wallace - 92800

NOUVEAU : ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47

42/44, rue de Paris - 78100

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 11

5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23

"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00

Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 11 10 10

29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62

36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 86 51 57 59

Carté du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94

2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 59 25 56 31

58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48

C.Cial CORA Bruay La Bussière - 62700

NOUVEAU : BLAGNAC 05 34 60 53 33

4, rue Henri Matissa - 31700

BLOIS 02 54 55 09 90

27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST 02 98 80 62 14

C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14

12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84

17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03

5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 45 08

C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 93 08 08

10, rue du Change - 71100

CHAMBERY 04 79 60 40 73

4, rue ■ Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50

13 bis, av. Jehan de Beaucé - 28000

NOUVEAU : CLUZES 04 50 96 68 51

17, grande rue - 74300

COMPIEGNE 03 44 40 48 97

10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58

33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14

C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70

194, rue ■ Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44

65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21

2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13

45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81

14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80

10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76

C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63

C.Cial CORA Lens 2 - Vendin le Viel - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11

12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99

C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38

6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72

58, cours Lafayette - 69003

MARTINIQUE 05 96 71 80 85

Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 74 95 58

Galerie parking République - 1, av. Ney - 57000

MONTARGIS 05 61 56 84 41

3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 03 83 35 49 33

8, place de la Paix - 31600

NANCY 02 40 48 57 05

Galerie St-Sébastien - 54000

NANTES 04 66 76 16 16

3, rue J.J.Kousseau - 44000

NIMES 04 49 04 56 05

2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05

8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36

1, rue Isaac Jourès - 45000

(près des Halles Chatelet)

PAU 59 27 86

1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11

C.Cial Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 23 45 07 07

C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 41 79

6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79

62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 51 21 61 68

26, bis, rue Travot - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07

C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21

5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23

75 bis, bd des Tardais - 35120

NOUVEAU : SENS 03 86 51 57 59

27, rue de ■ République - 89100

SOISSONS 03 23 93 11 38

4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52

31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29

70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 00 34

164, av. Émile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39

11, rue des Marais - 69400

VIRE 02 31 67 50 35

1, place du ■ juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55

2, av. George Frier - 38500

\*Dans les magasins affichant l'opération.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

# Découvrez-vite Notre numéro “Spécial dauphins”

Toutes les plages autorisées aux chiens en France

**30  
MILLIONS  
D'AMIS**



À chacun son  
**bichon**

Pensions,  
gardes,  
quelles  
vacances  
pour votre animal ?



Spécial  
**dauphins**

## **Libres ou captifs**

leur destin est entre nos mains

- Libres ou captifs, leur destin est entre nos mains
- Et aussi, toutes les plages autorisées aux chiens en France

en vente actuellement chez votre marchand de journaux.

# TESTS



*En juin, c'est comme en mai, joue à ce qui te plaît. Au programme des réjouissances ce mois-ci, de l'aventure avec le nouveau Zelda sur Nintendo 64 et Alundra 2 sur*

*Playstation, mais aussi du rallye, du foot, de la baston, de la plate-forme, du shoot et un grand moment de tendresse avec Ecco sur Dreamcast.*

CODE : Veronica

# RESIDENT EVIL

Joueurs du monde entier, tremblez ! La terrible organisation U.M.B.R.E.L.L.A est de retour. Prenez garde, car les plus incroyables mutations génétiques rodent dans les parages. Ne vous fiez à personne : vos pires ennemis prennent parfois le visage de vos meilleurs amis. Pour le plus grand plaisir des fans d'aventure et d'action horribles et stylisées, Resident Evil débarque sur Dreamcast, c'est Code : Veronica.

## HELP !

La plupart des intrigues de Code : Veronica demandent logique et organisation. Voici quelques-unes des énigmes les plus chaudes du jeu. Il ne tient qu'à vous d'utiliser ces solutions pour venir à bout de ce nouveau Resident Evil.



Voici l'ordre de déclenchement des tableaux dans la grande salle de la statue. Le premier tableau à déclencher est celui de la femme, à la gauche de l'escalier qui descend. L'homme avec les deux bébés. L'homme roux à la droite de l'escalier qui descend. L'homme roux à gauche du tableau avec les deux bébés. Le tableau du vieillard et le tableau du majordome. Montez les marches et déclenchez le grand tableau.



Pour accéder au manoir des deux jumeaux maléfiques, utilisez le code 1971 dans l'ordinateur du bureau.



Le code à entrer dans l'ordinateur du premier manoir se situe au dos de la première carte d'identité récupérée.



Pour délivrer Steve enfermé dans la chambre piégée, déclenchez les deux symboles de revolver sur le tableau électronique.



Il faut tourner la statue de manière à stopper l'émission de gaz mortel. Enfoncez ensuite l'épée dans le sarcophage.

Les connaisseurs du genre aventure-action le savent bien, Resident Evil est ce qui se fait de mieux dans le domaine. Voici donc une toute nouvelle aventure où nous retrouvons Claire Redfield, échappée de Racoon City, à la recherche de son frère Chris disparu. Capturée par les forces armées de l'obscur et maléfique compagnie U.M.B.R.E.L.L.A, l'héroïne au grand cœur et aux muscles bien affûtés se retrouve emprisonnée sur une mystérieuse île, au beau milieu de l'Atlantique. Claire va devoir trouver un moyen d'échapper au cachot et mener à bien sa quête dans un lieu visiblement en proie à de nouvelles et terrifiantes manipulations génétiques, ainsi qu'à des complots orchestrés par des êtres maléfiques.

Claire sort de prison, les intrigues et les phases d'action s'enchâînent, dans la plus pure tradition des Resident Evil. Vous incarnez Claire dans la première partie de l'aventure. Au hasard de votre chemin, vous rencontrerez des monstres toujours plus coriaces à mesure que vous progresserez, et toute une série d'objets importants pour la suite.

### Des énigmes coriaces

Des armes peuvent être récupérées dans des endroits stratégiques, et il faudra apprendre à les maîtriser pour économiser les munitions : elles sont vitales ! Des indices et des objets singuliers vous permettront de résoudre quelques énigmes coriaces et de

## AVIS OUI !

Existe-t-il un jeu plus beau et plus "agréable" que Resident Evil Code : Véronica ? A ce jour, la réponse est : "bien sûr que non !". Les intrigues sont prenantes et les phases d'action vous feront trembler. La réalisation révolutionnaire vous fera oublier tous les jeux du même genre. Les rebondissements sont tous bien vus et possèdent chacun leur style propre. Les innovations, tant sur le plan du déroulement de la partie que dans l'alternance aventure/action, sont maîtrisées comme jamais auparavant. C'est simple, en un mot, Code : Véronica est grandiose.

TOXIC



## LES ARMES DES SAIGNEURS



Le shot gun est l'arme de prédilection des poètes, tout dans la gueule, comme ça il ne reste que les dents !



Steve ne sort jamais sans ses deux Uzis. Les zombies vont l'apprendre à leurs dépens, les malheureux.



Malgré son côté petit-joueur, le lance-grenade peut s'avérer bien utile. N'hésitez pas à vous en servir au moment voulu.



L'arbalète n'est pas une arme surpuissante, mais quelques flèches bien placées peuvent anéantir un ennemi coriace.

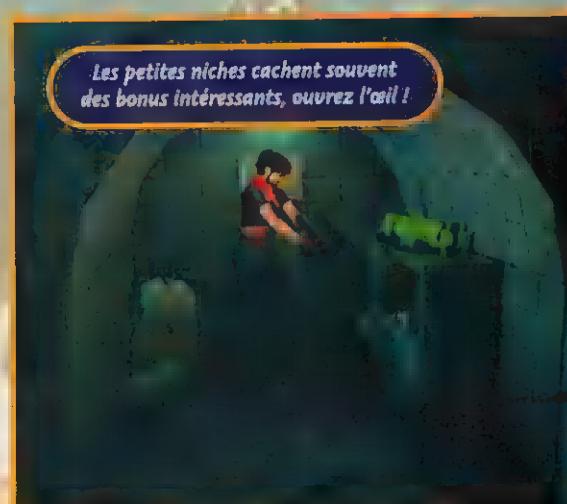


Alfred n'est pas votre ami. Malgré sa distinction naturelle, il manque singulièrement de manières.

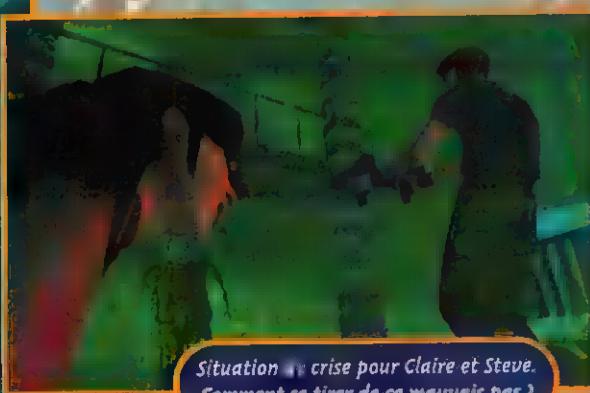
comprendre le scénario et l'intrigue principale. Des coffres servant à récolter toutes vos trouvailles seront accessibles au long de votre parcours. Il faudra bien gérer l'inventaire pour ne pas perdre trop de temps et ne porter que les objets et armes strictement nécessaires. En effet, un nombre limité d'objets peut être transporté par votre personnage.

## Sang-froid et tact

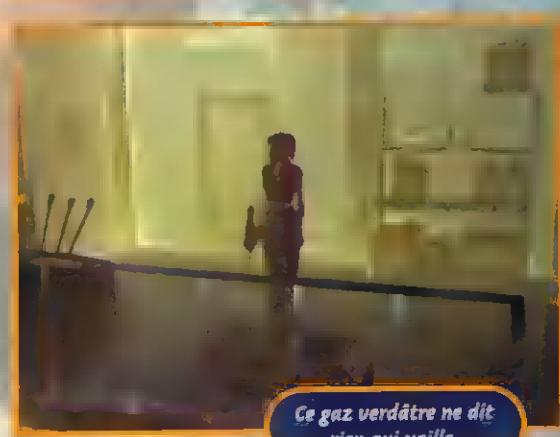
Les phases d'action sont spectaculaires et demandent beaucoup de sang-froid et de tact. Les déplacements doivent être parfaitement maîtrisés pour tirer le meilleur parti des différentes situations de crise. Les lieux et décors parcourus au cours de l'aventure sont dépaynants et particulièrement réussis. Le réalisme est de mise dans la plupart des cas, et la qualité du travail des équipes de développement de Capcom saute aux yeux. Les différentes rencontres ...



Les petites niches cachent souvent des bonus intéressants, ouvrez l'œil !



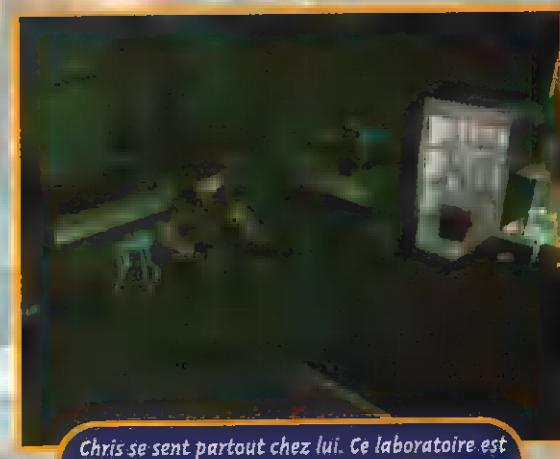
Situation à crise pour Claire et Steve. Comment se tirer de ce mauvais pas ?



Ce gaz verdâtre ne dit rien qui vaille.



Le piano du premier manoir mérite que l'on s'y intéresse. Il cache un grand mystère.



Chris se sent partout chez lui. Ce laboratoire est comme une seconde maison pour lui.

## AVIS OUI !

L'arrivée de Code Veronica est un événement majeur pour tous les fans d'ambiance gore et d'action soutenue ! Et ils ne seront pas déçus par cette belle réussite graphique, les effets de lumières permettent des ambiances uniques, et sonore, certains gémissements vous feront frémir. Pour la durée de vie, on n'est pas déçus non plus. Un mode Battle pour "serial zombies killer" se débloque une fois le jeu terminé. Les possesseurs de Dreamcast peuvent se réjouir d'avoir sur leur console le meilleur jeu d'aventure gore. Veronica c'est trop pur !



SWITCH

# RESIDENT EVIL 3

NEW LIES

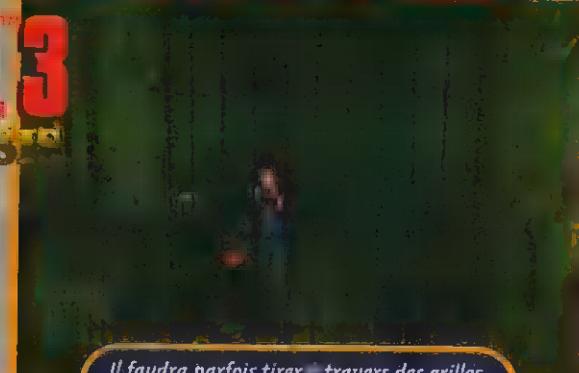
... sont autant d'intrigues et de dilemmes pour le joueur. En effet, il devra impérativement démêler le vrai du faux et faire preuve de finesse avant de pouvoir se fier ou non aux personnages rencontrés.

## Cruauté et réalisme

A l'instar du premier Resident Evil, la cruauté et le réalisme froid de certaines situations ne manqueront pas de déstabiliser les plus endurcis des joueurs. Au-delà des énigmes tordues et des situations stressantes, les monstres qui vous attendent sont tous flippants et particulièrement bien imaginés par les créateurs du jeu.

Les deux CD offrent un challenge de haut niveau. L'intervention de Chris dans le deuxième CD est une bouffée d'oxygène, tant les performances de ce maître des armes sont impressionnantes. Les surprises et les innovations sont présentes tout au long de la partie et offrent un plaisir constant et sans égal dans le domaine de l'aventure-action. Dans cette quête, tout est susceptible de vous faire sursauter de terreur et de plaisir à la fois. La réalisation, exceptionnelle, est au service d'une intrigue habile et riche en rebondissements et péripéties dignes des plus grandes productions hollywoodiennes.

Les éléments du décor peuvent parfois être poussés. Des bonus se cachent dans les recoins du jeu.



Il faudra parfois tirer à travers des grilles pour assurer votre progression.

## LES MONSTRES

Il n'est pas rare d'croiser des créatures bien singulières dans les recoins sombres de Code Veronica. La surprise est toujours de taille lorsqu'on rencontre une nouvelle espèce. Voici de quoi meubler vos cauchemars.



Le ver de terre est un sacré client. Il vaut mieux éviter le contact direct avec lui.



Ces monstres sont rapides et possèdent une allonge impressionnante. Il faut les tuer à distance.



Les chiens sont de retour dans ce nouvel épisode et ils ont toujours aussi faim.



Ce charmant jeune homme ne manque pas d'allure. Il est puissant et méchant. Un bon entendeur.



Claire devra chèrement défendre sa peau.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

● Développeur : C.R.I.  
● Éditeur : CAPCOM  
● AVENTURE-ACTION  
● 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : VM
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

## PRESENTATION

Des images de synthèses d'une qualité ébouriffante. Une action du feu de Dieu.

97%

## GRAPHISMES

Des couleurs fascinantes, des détails qui tuent. Une réalisation exemplaire.

98%

## ANIMATION

Les mouvements sont bien décomposés et le réalisme est de mise.

94%

## MUSIQUE

Des thèmes hollywoodiens ou angoissants selon l'évolution du scénario.

94%

## BRUITAGES

Le moindre son vous fera sursauter de terreur. Tout le savoir-faire de Capcom !

94%

## DUREE DE VIE

De longues heures de jeu vous attendent. Mention spéciale pour le premier CD.

93%

## JOUABILITE

Utilisez le pad de la manette. Le stick demande un temps d'adaptation.

93%

## INTERET

Code : Veronica est tout simplement l'un des meilleurs jeux du monde de par son juste équilibre entre action et réflexion. Un must absolu !

97%





La Dreamcast permet de réaliser de beaux décors, sans pixélisation dans les textures.

Concevoir un *Doom-like* correct semble facile si l'on s'inspire de ce qui existe déjà. Par contre, le choix du personnage-joueur en vue à la première personne peut vraiment compliquer les choses.

**L**action se déroule dans un univers médiéval-fantastique très traditionnel, mais bien détaillé. Vous incarnez soit un gros guerrier, soit une sombre magicienne. Votre personnage, modélisé en 3D, est placé au milieu de l'écran et évolue dans un décor lui aussi en 3D. Il est vu de dos par une caméra qui le suit difficilement au cours des combats, ce qui empiète considérablement sur votre champ de vision... Côté équipement, vous disposez d'une épée, d'un bouclier et de sorts plus ou moins nombreux selon votre personnage. Des pixies vous offriront, en cours et en fin de niveau, des bonus sous forme de points de vie, de magie ou d'objets. Votre personnage gagnera donc classiquement en puissance à l'issue de chaque quête.

#### Une ergonomie étudiée

Au niveau du maniement, votre épée se dirige en fonction de la direction que vous donnez avec le levier analogique, tout en pressant le bouton d'attaque. Il existe également des coups spéciaux assez faciles à déclencher. Quant au bouton de garde, il lève votre bouclier ou active des éléments du décor. Le personnage peut aussi effectuer des sauts et straffer à gauche ou droite avec les gâchettes du pad. Vous devrez explorer une

quinzaine de niveaux comprenant des forêts, des marais, des montagnes, bien sûr, des forteresses. Naturellement, des monstres, allant du simple gobelin jusqu'au gros boss, essaieront de vous arrêter, soit environ une trentaine d'ennemis différents. Ceux-ci, après leur mort, vous céderont quelques points de vie ou une magie, ou encore un objet clé. Il n'y a pas réellement d'énigmes à résoudre, seulement des clés et des passages secrets à découvrir, ainsi que des leviers à actionner. Côté petit plus non-négligeable, la sauvegarde est possible à tout moment dans un niveau.

En fin de compte, ce titre manque d'originalité et d'intérêt. On s'en lasse vite, principalement à cause d'une jouabilité un peu boîteuse.



Ce boss a la lenteur d'une tortue, mais il cogne plutôt fort !



Une carte très sommaire du niveau aide à se repérer correctement.

Activez le levier pour stopper la machine qui produit des boules mortelles.

#### AVIS NON !



Ce Dragon's Blood est loin de se hisser à la hauteur des plus célèbres *Doom-like*. Le gros problème consiste ici à diriger son personnage, tout en essayant de viser et de frapper un adversaire avec un sort ou un mouvement d'épée. La caméra tourne et zoomé à tue-tête, ce qui reflète aussitôt mal de mer. C'est dommage, car l'ambiance est plutôt réussie. Un petit jeu de plus...

ARIOACH

# Blood

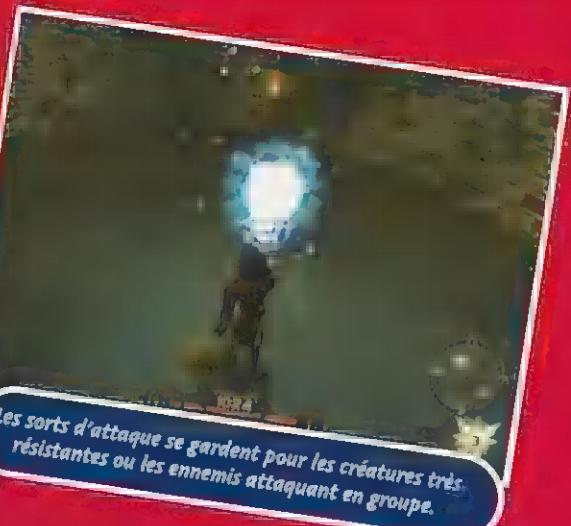


Découvrir absolument toutes les pixies cachés dans un niveau n'a rien d'évident.

## AVIS NON !

Dragons Blood est le genre de jeu qui aurait pu me plaire. Un peu prise de tête, plutôt joli avec une ambiance héroïc-fantasy qui fait toujours son petit effet. Hélas, le jeu souffre de problèmes qui deviennent vite prise de tête. L'animation du personnage est tout sauf réaliste. Je laisse parfois passer ce genre de défaut, mais là c'est vraiment grave. Ensuite, la caméra bouge trop vite et dans tous les sens, ce qui vous donne un mal de crâne au bout de 5 minutes. Et enfin les combats sont très difficiles à gérer.

CHEUB



Les sorts d'attaque se gardent pour les créatures très résistantes ou les ennemis attaquant en groupe.

## DECOLLER LES PIEDS DU PLAT

En choisissant le guerrier, la facilité du jeu augmentera du fait de la résistance physique du personnage. Mais de toute manière, n'hésitez pas à rester en garde pour éviter des dégâts inutiles. Il est souvent nécessaire d'explorer à fond les niveaux sans fuir aucun combat. Un nettoyage par le vide vous permet de ne pas laisser passer de bonus et d'objets clés. En résumé, prenez votre temps et sauvegardez régulièrement.



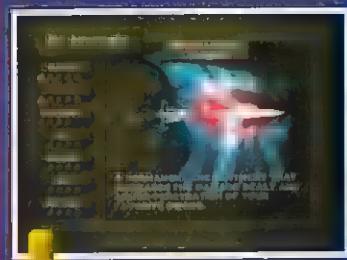
L'acier ou la magie, que préférez-vous?



Pourtant bas de gamme chez les morts-vivants, les guerriers-squelettes sont ici de fins duellistes.

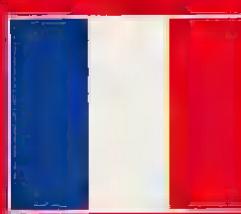


Faites plaisir à Gargamel et extermez ces sales petites créatures bleues, même si elles ne ressemblent pas à des Schtroumpfs.



Après un niveau, vous obtenez une arme magique, une armure ou encore un sortilège élémentaire.

## TEST DREAMCAST



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

• Développeur : TREYARCH

• Éditeur : INTERPLAY

• DOOM-LIKE

• 1 JOUEUR

• Contrôle : MÉDIOCRE

• Difficulté : VARIABLE

• Niveaux de difficulté : 3

• Sauvegarde : OUI

• Compatible : PURUPURU PACK

• Vibrations : BONNES

### PRESENTATION

De nombreuses scènes dialoguées aident à vous mettre dans l'ambiance.

85%

### GRAPHISMES

De belles textures pour les décors et les personnages en 3D. Des éclairages soignés.

90%

### ANIMATION

Dans les phases de combat, on observe des ralentissements.

80%

### MUSIQUE

Elle contribue à l'ambiance, tout en sachant se faire discrète.

86%

### BRUITAGES

Le meilleur côtoie le pire. Le bruit des pas est infect, les sons d'ambiance corrects.

84%

### DUREE DE VIE

Les 15 niveaux sont vastes et chaque combat prend un temps non négligeable.

89%

### JOUABILITE

Le personnage se manœuvre facilement, mais la vue empêche de suivre l'action.

82%

### INTERET

Parmi les Doom-like sur consoles, celui-ci est assez sympa, bien que sa réalisation laisse parfois à désirer.

83%

# colin mcrae rally

*Ah, Colin McRae... Quel amateur de rallye sur Playstation n'a pas en mémoire l'été 1998 passé à taquiner le chrono au volant de sa Subaru... Et si on vous proposait de remettre ça?*

**C**omme l'indique le titre, l'homme à battre est toujours le même, M. Colin McRae en personne. Pour ce nouvel épisode, le champion du monde a troqué sa belle Subaru bleue contre une Ford Focus rouge (c'est son choix)... Au programme des réjouissances, un championnat complet de plus de 80 spéciales, huit grandes marques de voitures, un mode Arcade et un Multijoueur; de quoi s'occuper un bon moment!

## Un championnat sauvage

Le mode Rallye se compose de huit épreuves de huit à dix spéciales, selon le niveau de difficulté choisi. Chaque concurrent s'élance à son tour pour tenter d'accrocher le temps scratch. Les temps de toutes les spéciales sont cumulés, bien évidemment, le plus rapide remporte les points. En guise de récompense, des bonus et des voitures vous seront remis pour couronner vos exploits, mais ils ne seront utilisables qu'en mode Arcade. Ce championnat se déroule à travers le monde, et chaque pilote aura le plaisir de foncer sur les sables du Kenya, les neiges de la Suède, en passant par le bitume étroit et sinuieux de notre île de Beauté. Des heures de bataille en perspective, mais aussi des litres de sueur sur le pad, car le niveau est plutôt relevé... Et plus on avance, plus les tracés demandent de l'attention et une bonne maîtrise du véhicule. Le comportement des voitures varie en fonction du revêtement et demande un temps d'adaptation à chaque

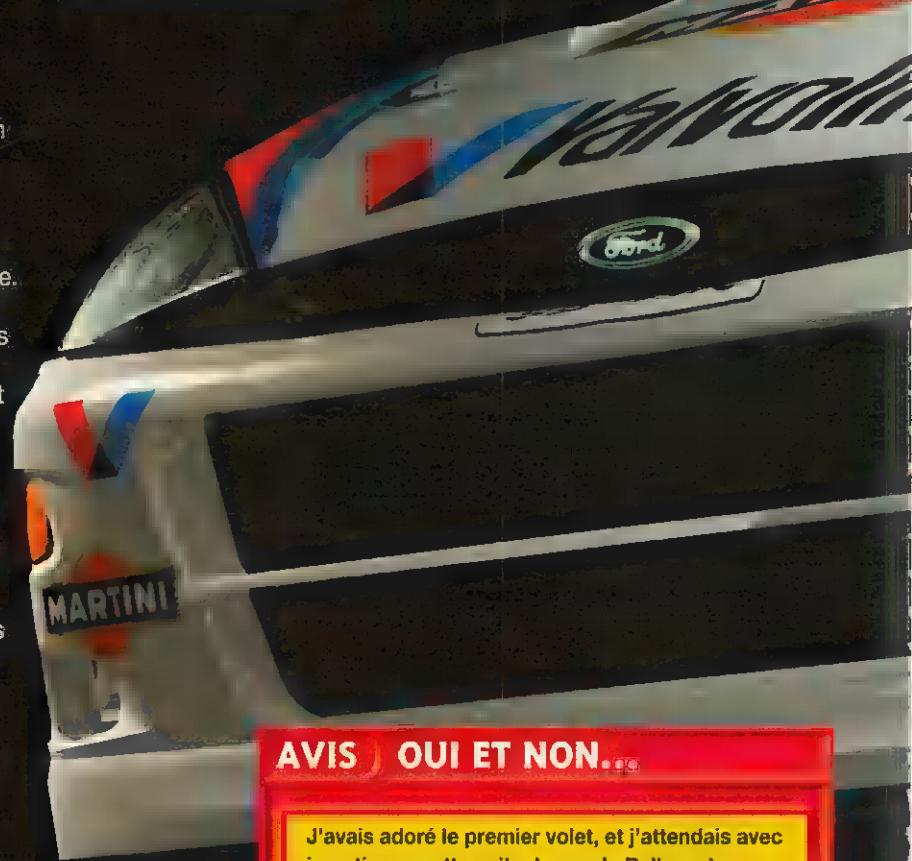
changement de surface, d'une manière générale, il faudra sortir un pilotage "tout à glisse". Les adeptes de l'appel contre-appel vont s'en donner à cœur joie, car un simple coup de volant suffit à mettre la voiture en travers. De plus, les bolides ont du répondant, avec une accélération particulièrement nerveuse et un freinage diablement précis. L'impression de puissance est bien retranscrite, ainsi que la sensation de vitesse... Dommage que le son des moteurs ne soit pas plus réaliste. Mais bon, la présence de nombreux bruitages, comme les retours de flamme dans le pot d'échappement ou le roulement variable selon le revêtement, permet tout de même de se plonger dans l'ambiance.

**Des hauts et des bas**  
Sur le plan visuel, le mode Championnat est très réussi. On rencontre beaucoup d'effets de lumière, les textures sont assez fines et colorées... La PS semble bien exploitée. Cependant, un clipping important est perceptible la plupart du temps. La modélisation des voitures, quant à elle, est excellente, et les déformations qu'elles subissent au cours des chocs s'avèrent très bien simulées. En revanche, le mode Arcade et le Multijoueur n'ont pas fait l'objet d'autant de soin, et la réalisation globale est nettement inférieure. Certes, afficher plusieurs voitures à l'écran fait rapidement avouer ses limites notre chère Playstation, mais cela n'excuse pas tout, tant la différence de qualité est importante avec le mode Rallye.

Au final, ce deuxième volet propose un mode Rallye complet et à la hauteur de son prédecesseur, mais le reste du jeu s'avère décevant et peu attrayant...



*L'écran de réglage et de réparation des véhicules est clair et très bien présenté.*



## AVIS OUI ET NON...

J'avais adoré le premier volet, et j'attendais avec impatience cette suite. Le mode Rallye m'a vraiment plu, c'est beau, fin, rapide et fluide, et le nombre de spéciales permet de ne pas décrocher

tout de suite. Par contre, le mode Arcade est étonnant. Si le nombre d'options de jeu est intéressant, la réalisation est un ton en dessous et laisse à désirer. Par exemple, l'animation se bloque un court instant lorsque le CD change de piste audio! Bref, n'achetez pas ce jeu pour le mode Multijoueur, mais pour le Championnat solo qui est un vrai bonheur.



**ZANO**

# 2.0



## TEST PL EFFETS SPÉCIAUX

Un soleil éblouissant en sortie de virage, des lumières rougeâtres à la tombée de la nuit. Nombre d'effets de lumière contribuent au réalisme des courses... De plus, de la poussière apparaît derrière votre véhicule lors des courses sur terre, et vous pourrez admirer les touffes d'herbe qui volent lors de vos sorties de piste.



Sur la neige, une bonne maîtrise du dérapage et du contre-braquage est nécessaire.



mode Arcade, plusieurs voitures s'affrontent sur la piste.



Des flammes jaillissent du pot d'échappement lors des rétrogradages brutaux.



L'effet de soleil couchant est particulièrement bien réussi.



De la neige vole derrière le véhicule.



Votre bolide soulève la poussière des pistes africaines.



En Suède, à la tombée de la nuit, la neige se teinte légèrement de rose.

## AVIS OUI, MAIS...

Comme mon ami Zano, c'est la différence de qualité entre les modes Rallye et Arcade qui m'a le plus surpris. Seul le championnat complet, avec ses 80 spéciales, justifie l'achat de ce titre, et ce n'est pas le mode Multijoueur qui passionnera les adeptes du genre. De plus, je regrette l'absence du mode Ecole du premier volet. On pouvait ainsi se familiariser avec le comportement des voitures, avant d'entrer dans le vif du sujet avec de bonnes bases. Ce Colin McRae 2 est donc, d'une manière globale, un ton en dessous de son prédecesseur, mais ceux qui aiment le genre trouveront de quoi s'amuser un moment.

CHEUB



débloque des voitures cachées en remportant des épreuves + championnat. Ici, c'est une Lancer Road Car.



## MULTIJOUEUR

Plusieurs options sont proposées pour le mode Multijoueur. On peut se livrer des batailles à deux sur la piste, ou bien se tirer la bourre chacun son tour sur le même tracé. Dans ce cas, jusqu'à 4 joueurs peuvent disputer quelques épreuves, ou bien un championnat complet !



Une bataille contre le chrono, même tracé pour les joueurs, mais chacun est seul sur la piste...



Tous les coups sont permis pour obtenir la première place.



Des check-points indiquent les écarts entre les différents participants.



Sur les routes de Corse, les voitures sont scotchéées à la route.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- RALLYE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : PAS MAL DU TOUT !

## PRESENTATION

Une cinématique pêchue, des menus stylés mais un peu simplistes.

87%

## GRAPHISMES

En mode Rallye, la PS est bien exploitée. En Arcade, c'est très moyen (80%).

89%

## ANIMATION

Mode Rallye très réussi malgré le clipping. En Arcade, une catastrophe (70%).

88%

## MUSIQUE

Inexistantes en mode Rallye. Plutôt rock en Arcade.

85%

## BRUITAGES

Tout y est : crissements des pneus, tôles froissées. Moteurs moins réussis.

92%

## DUREE DE VIE

Des tonnes de spéciales et un mode Multijoueur. Plein de secrets à découvrir.

90%

## JOUABILITE

Aucun problème. La difficulté des dernières courses en découragera plus d'un.

88%

## INTERET

Le mode Rallye est excellent et captivant, mais le mode Arcade est bâclé et peu attrayant.

87%

Lors de certains dialogues, la caméra se déplace dans le décor.



Wild Arms, ça vous dit quelque chose ? Eh bien Legend of Legaia est de la même veine. Comme il est développé par la même équipe, on retrouve certains éléments de Wild Arms, le tout dans un jeu de rôles tout en 3D.

**V**ahn, Noa et Gala sont les héros de ce jeu. Ils vivent sur un monde fort étrange où les Hommes et les Serus (de gentils monstres) cohabitent. Mais un beau jour, un étrange brouillard maléfique, le Mist, envahit ce monde et les Serus deviennent agressifs. Ils attaquent les humains pour en prendre le contrôle, amenant ainsi une ère de chaos sur ce monde paisible. Les rescapés doivent se barricader pour survivre. Le temps passe, jusqu'au jour où Zeto, le méchant, décide de lancer l'attaque finale sur le monde. Vous incarnez donc Vahn, un jeune garçon aux cheveux bleus qui, aidé d'un Ra-Serus (un Serus trop puissant pour être contrôlé par le Mist), devra partir à l'aventure et éradiquer le mist.

## AVIS OUI, MAIS...

Wild Arms est l'un de mes jeux préférés. Il proposait des graphismes somptueux, des musiques extraordinaires, un scénario superbe, et une durée de vie exemplaire. C'est pour cela que Legend of Legaia m'a fort déçu. Je trouve les graphismes en 3D très moches, les musiques sans personnalité, et surtout le jeu beaucoup trop facile. Mais il est tout de même doté d'une réalisation correcte et sera donc parfait pour les débutants. Ceux qui, comme moi, recherchent la difficulté dans les jeux de rôles seront frustrés. Un petit jeu de plus...

CHEUB

# TEST PLAYSTATION

# Legend of Legaia

Lippian.



Les monstres sont assez variés et plutôt bien détaillés.

pour sauver son peuple. Au cours de ses pérégrinations, il rencontrera Noa et Gala, deux personnages qui se joindront à lui et qui sont, eux aussi, habités par des Ra-Serus.

### Combats...

Ce jeu, construit sur un scénario au demeurant fort classique (sauver le monde du Mal), possède son originalité : son système de combat. En effet, lorsque vous rencontrez un ennemi, vous pouvez l'attaquer en le frappant ou en lui envoyant des magies. Jusque-là, rien d'extraordinaire. Mais voilà, si vous décidez de le frapper, vous accéderez à un système de menus où vous devrez entrer une série de coups parmi les quatre types proposés. Suivant votre niveau, votre personnage pourra enchaîner jusqu'à une dizaine de

coups à la fois. De plus, vous pourrez, en réalisant certaines combinaisons, déclencher un coup spécial qui sera plus puissant que les autres.

### ... et magies

Les magies, elles aussi, sont à part. Pour apprendre une magie, vous devez vaincre un monstre sans utiliser de coups spéciaux. Et si vous absorbez plusieurs fois la même magie, cette dernière deviendra alors de plus en plus puissante. Le monde à explorer est moyennement vaste et contient peu d'éénigmes. Par contre, comme tout est en 3D, vous aurez le droit d'assister, pendant la majorité des scènes de dialogues, à des mouvements de caméra qui apportent une profondeur fort agréable aux décors, et qui ôtent le côté statique des jeux de rôles.



En réalisant certaines combinaisons lorsque vous frappez, vous pouvez déclencher des coups spéciaux plutôt puissants.

Items  
Attack  
Defense  
Spirit

Vahn HP 982

Le système de combat passe par des menus à sélectionner.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : ANGLAIS

Développeur : SCEI  
Éditeur : SCEI  
JEU DE RÔLES  
1 JOUEUR  
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)  
Compatible : DUAL SHOCK

#### PRÉSENTATION

l'intro est plutôt moyenne, mais reste sympathique.

82%

#### GRAPHISMES

Le 3D est joli mais sans plus. On regrette la 2D de Wild Arms.

80%

#### ANIMATION

Plutôt bonne - les monstres et les personnages bougent bien.

82%

#### MUSIQUE

Sympa mais pas inoubliable.

85%

#### BRUITAGES

Rien d'exceptionnel, ils sont dans la bonne moyenne.

82%

#### DURÉE DE VIE

Le jeu est facile et dure moins longtemps qu'un RPG classique.

80%

#### JOUABILITÉ

Combats simples à gérer, déplacements aisés.

85%

#### INTERET

Un RPG sympathique, mais qui n'apportera rien d'intéressant aux puristes. Réservé aux novices.

80%

# ECCO THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE

*Appaloosa Interactive avait déjà frappé à grands coups de créativité et d'originalité sur Megadrive avec "Ecco le Dauphin" puis "Ecco : les marées du temps". L'équipe récidive sur Dreamcast dans une épopée tout en 3D. Séquence émotion avec Switch qui ne veut plus sortir de sa baignoire...*

**E**cco est un dauphin, pas tout à fait comme ses semblables. Il a une marque, trois étoiles sur son front qui semblent lui prédire une destinée particulière. Dans le monde dans lequel il vit, les dauphins sont les gardiens de l'équilibre de la vie. Une vision du futur dans laquelle l'humain, devenu enfin sage, mérite sa rencontre avec le dauphin. Malheureusement, une forme intelligente de vie extraterrestre va rompre cet équilibre. Et c'est à celui qui possède la marque de l'élu qu'incombe le devoir de le rétablir.

#### Criants de réalité

Il va donc falloir aider Ecco à travers les lieux sous-marins (criants de réalité), s'adapter au milieu et apprendre à connaître les caractéristiques de la faune et de la flore. La mer est belle mais sait aussi être cruelle. Certains poissons sont indigestes à jeun, mais ont des vertus thérapeutiques dans d'autres conditions, après un contact empoisonnant avec une méduse, par exemple. Certaines espèces vous paraîtront a priori inutiles, mais, au fil des rencontres, vous apprendrez des chants qui vous permettront de mieux évoluer et d'avancer dans le jeu.

#### La cité perdue d'Atlantis

Vous devrez traverser trois mondes avant de parvenir aux terres ennemis. Le monde marin, pour rétablir l'énergie mystique dans la cité perdue d'Atlantis ; une énergie mystique qui vous

permettra de voyager dans le temps ; le monde fantôme, industriel, dans lequel l'homme exerçait sa tyrannie sur les dauphins ; enfin le monde des dauphins. Pour mener votre mission à bien, vos neurones seront mis à rude contribution. En récupérant des "glyphes", vos capacités de base seront améliorées. Vous pourrez briser certains rochers, franchir de forts courants, rester plus longtemps sous l'eau, être momentanément invincible, etc. Le sonar est lui

aussi fort utile ; en maintenant bouton appuyé, vous affichez la carte des environs. C'est aussi par son intermédiaire qu'Ecco communiquera (en chantant) avec la faune avoisinante. Le chant des poissons, par exemple, attirera toutes les espèces, ou presque. Un poisson phosphorescent sera bien utile pour découvrir un souterrain alors qu'une espèce venimeuse protégera des attaques... Vous l'avez compris, vous risquez de ne plus jamais vouloir sortir du grand bleu...



*Certaines fosses sombres et froides cachent des secrets. Les poissons sont vos amis et vous aideront à les trouver.*



*En vue avant et on aperçoit les trois étoiles au-dessus (rostre) (d'Ecco).*

#### AVIS SPLOUTCH !

Je vous vois venir : "Ouais bon, jouer à Flipper le delphinidé, c'est pour les tapettes et ça va bien cinq minutes !". Stop ! Ceux qui ont lu "Homo Delphinus" (Jaques Mayol) et qui en ont assez de Street Fighter me comprendront. Ecco est ce qui ce fait de plus beau en ce moment sur Dreamcast. L'aventure est prenante, la jouabilité instinctive. C'est une véritable perle vidéoludique qui tombe à pic, à des années-lumière de "Laracoleuse 24" et de "Morveux VS Cap'con 3, le retour". La réalisation féerique de ce bijou m'a inondé de bonheur. Tu le crois ça, Roger ?



**SWITCH**



Ecco a trouvé l'antique harnais qui permet de contrôler certaines machines créées par les humains.



Atlantide, la cité perdue... On croit rêver tellement c'est beau. Ce scintillement serait-il le joyau manquant?



## AVIS : OUI, MAIS...

Incroyable travail effectué par les développeurs! Ecco est l'un des plus beaux titres qu'il m'aït été donné de voir à ce jour: de magnifiques textures, tout comme les effets spéciaux. De plus, l'aventure est très longue et parsemée dénigmes et de pièges tordus. La jouabilité nécessite de la pratique, mais une fois que l'on maîtrise le dauphin, quelle sensation de liberté! Le seul reproche est le confort visuel. En effet, lors des passages dans des couloirs, la caméra vrille, ce qui provoque rapidement des tournis: après 2 heures de jeu non-stop, on se croirait sorti d'une soirée enfumée avec Switch. Bonjour la claque!

KAEL

## DEEP BLUE SEA !

Les animaux marins ont été animés et représentés avec un tel souci d'exactitude qu'on se croirait dans un documentaire du National Geographic Institute. Techniquement c'est super impressionnant. Que ce soit la pluie ou le requin, tout bougent avec grâce! Et quelles décors! Myriade de reflets, pierres marines multicolores, méduses phosphorescentes, effets de transparence et pagaille, déformation, irisation. Foncez découvrir cette merveille à la boutique la plus proche!



Le dauphin et la baleine franche. Il y a deux sortes de daupins. Ceux à dents (marsouins, cachalots, dauphins...) nommés Odontocètes. Et les daupins à fanons (baleines, narvals) nommés Mysticètes. On a mis des majuscules (nommés capitales en typographie) pour faire comme les naturalistes.



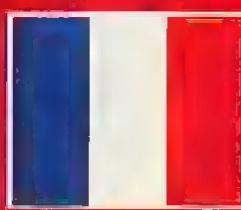
Le requin protège l'ennemi de ce nouveau niveau. Il vous déchiquete.



Le requin est aussi vif et agressif que le grand blanc des "Dents de la mer". Génial en 3D.



Maitriser le choc des nases permettra à Ecco de franchir l'entrée de la murène géante sans perdre de plumes (coup de patte).



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : APPALOOSA
- Éditeur : SEGA
- AVENTURE MARINE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : OUI (8 BLOCS)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : BONNES

## PRÉSENTATION

Des menus simples, clairs et limpides. On aurait aimé une petite intro en Mpeg2.

## GRAPHISMES

Incroyables! Reflets, effets de couleurs et de lumière par dizaines, transparence...

## ANIMATION

Criante de vérité. Tout l'écosystème marin est présent.

## MUSIQUE

Apaisante, calme, zen, marine, douce...

## BRUITAGES

Proches de la perfection.

## DUREE DE VIE

Le jeu est difficile. Attendez-vous à des heures d'aventures sous-marines.

## JOUABILITE

Ecco répond très bien aux commandes. Au départ, on est peu à l'aise dans l'eau.

## INTERET

Un jeu incroyablement détaillé, réaliste, intéressant et différent, bref grandiose. Ecco est la plus grande aventure marine virtuelle !

95%

85%

95%

94%

80%

92%

90%

91%

95

## HELP !

Dans le puits de la mine, voici comment résoudre l'éénigme des torches. Pour débloquer une porte verrouillée, vous devrez allumer une torche. Pas évident, quand on n'a pas de feu. Un seul moyen: attirer une boule de feu téléguidée vers la torche.



Placez-vous à distance de la statue verte qui crache les boules de feu en évitant de vous faire toucher.



Faites attention à ce que la boule de feu ne rencontre aucun obstacle, et placez-vous derrière la torche. Le tour est joué.



Plus loin, dans les mines, c'est un tonneau qui fera office de chalumeau et qui servira à griller les ronces bloquant le chemin.



Récupérez les pièces de puzzle qui se trouvent dans les coffres noirs, elles sont nécessaires pour apprendre de nouveaux coups auprès du vieux sage.

# ALUN德拉 2

Cette phase de jeu évoque un certain Donkey Kong, sorti en 1980 dans les salles d'arcade.

Alundra 2 est une très bonne surprise. Quelques mois après la sortie japonaise de ce jeu d'aventure, il est adapté avec talent en version française. Les débutants en la matière, comme les joueurs confirmés, y trouveront leur compte.

**O**n incarne le jeune Flint, qui rêve de vengeance depuis que d'affreux pirates ont tué ses parents. Varuna, le royaume dans lequel l'aventure se situe, est aux mains du sinistre Baron. Là où il passe, l'ordre trépasse et la terreur règne. Flint verra ses compétences augmenter au fil de l'aventure, grâce aux objets qu'il ramassera: certaines potions lui donneront plus de points de vie, d'autres plus de points de magie.

**Entièrement refondu**  
Il est également possible de lui apprendre de nouveaux coups spéciaux en récupérant des pièces de puzzle, et en se rendant auprès d'un magicien. Quatre éléments, l'eau, la terre, le feu et le vent entreront

également dans la composition de futurs pouvoirs. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Alundra 2 n'est pas la suite d'Alundra. Le jeu a été entièrement refondu et propose désormais des graphismes en 3D, personnages comme décors. Durant toute la partie, il est possible de faire pivoter l'environnement graphique de 360° afin de ne rater aucun objet important (on en compte une soixantaine). Les combats, à la différence des RPG classiques, se font à la manière d'un Zelda. Enfin un jeu où l'on voit ses ennemis à l'écran et où l'on peut esquiver soi-même les coups portés par les ennemis et où le joueur est vraiment acteur. En plus des scènes de combat, de nombreuses éénigmes,

souvent épineuses mais jamais rébarbatives, viennent pimenter le jeu. Avec un peu de réflexion, et beaucoup de patience, on en vient à bout.

## Une énorme boule

D'autres séquences viennent également couper le rythme de la partie. Il s'agit de petits jeux de course: Flint est, par exemple, poursuivi par une énorme boule et doit dévaler le plus rapidement possible une pente sans se faire écraser. Plus tard, il s'agira d'une course en chariot dans des mines bourrées d'obstacles. Bref, de quoi relancer et retenir l'attention de la plupart des aventuriers en herbe.

## AVIS OUI!

Alundra 2 est une agréable surprise. Non seulement le jeu est en VF intégrale (textes et voix), mais il dispose aussi d'une durée de vie importante. En deux jours, on parvient à parcourir un peu moins du tiers du jeu... voilà de quoi vous rassurer. On ne peut pas reprocher grand-chose à ce titre, si ce n'est les graphismes cubiques des perso et la gestion des sauts approximative. Quoi qu'il en soit, ce jeu satisfera tous les amateurs d'action RPG.

NIIICO



Le Minotaure est un boss impressionnant: évitez ses coups de poing, et quand il cogne dans le rocher, placez-vous derrière lui pour qu'il se fasse assommer.

**TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES**



L'araignée est un boss dangereux. Pour la battre, évitez ses toiles et ses projectiles, et faites un coup de pied glissé plusieurs fois pour la propulser contre la barrière.

### AVIS OUI!



KAEL

Il est vrai qu'Alundra 2 pêche par son graphisme. De nombreux bogues apparaissent à l'écran, et les personnages sont trop carrés. Mais l'intérêt est là. Le jeu est long (comptez environ 30 heures) et bourré d'humour. De plus, les énigmes tortueuses, promettent de grands moments de réflexion. La jouabilité est assez particulière, mais avec de la pratique, on s'en sort. Enfin, les nombreuses mini-épreuves et quêtes parallèles permettent de briser la linéarité qui pourrait surgir au bout de quelques heures. Si vous avez adoré le premier volet, ne passez pas à côté de ce chef-d'œuvre.



La première magie que vous trouverez vous permettra d'actionner les cristaux verts et d'immobiliser vos ennemis quelques secondes.



Autre plaisir d'arcade: cette poursuite dans les mines à bord d'un chariot. Evitez les rochers, les poutres, les masses d'armes et les adversaires.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

● Développeur: MATRIX

● Éditeur: ACTIVISION

● ACTION-RPG

● 1 JOUEUR

● Contrôle: ASSEZ BON

● Difficulté: PROGRESSIVE

● Niveaux de difficulté: 2

● Sauvegarde: OUI (1 BLOC)

● Compatible: PAD ANALOGIQUE  
DUAL SHOCK

● Vibrations: ASSEZ BONNES

### PRESENTATION

De très nombreuses cinématiques. Textes et voix en français de bonne qualité.

### GRAPHISMES

Les perso sont trop pixelisés et surtout très cubiques. Les décors sont plus réussis.

### ANIMATION

Les mouvements des perso sont assez bien fichus. Quelques bogues d'affichage.

### MUSIQUE

Certains thèmes sont réussis et collent à l'action... d'autres sont nazes.

### BRUITAGES

Textes et voix en français. Une excellente ambiance.

### DUREE DE VIE

Exceptionnellement longue: attendez-vous à jouer de longues heures.

### JOUABILITE

La prise en main est agréable, mais la gestion des sauts est très mal fichue.

### INTERET

Alundra 2 est un excellent jeu d'aventure avec une durée de vie conséquente. Un titre à la portée de tous: débutants et confirmés.

88%

# SUI DIS

L'

introduction du jeu n'est certainement pas son point le plus fort. Les écrans de sélection des menus sont, en revanche, clairs et précis. A partir de l'écran principal, il est possible de participer à un match amical où vous pourrez choisir parmi les clubs de première et de deuxième divisions des principales grandes nations du football. Vous pourrez également sélectionner les équipes nationales pour des rencontres de très haut niveau. Le mode Entraînement vous permettra de bien prendre les commandes en main et de réaliser de véritables gestes techniques d'anthologie durant les matchs. Le mode Championnat Euro, entièrement paramétrable, permet aux meilleures équipes européennes de s'affronter (un bon entraînement avant l'Euro 2000). Le mode Coupe internationale met en opposition les plus grandes équipes internationales. Vous pourrez paramétrier précisément le nombre et la nature des équipes participantes. Le Championnat national vous offre la possibilité d'utiliser un des grands clubs européens dans son propre championnat national. A titre d'exemple, vous

pouvez choisir Marseille pour réaliser le championnat de France. Cette compétition, comme tout championnat, nécessite beaucoup de régularité dans les résultats. Enfin, petite originalité, le mode Championnat international vous permet de sélectionner diverses équipes nationales ou clubs du monde entier pour les faire se rencontrer. Le titre de Champion vous attend au bout. Les options de WWS 2000 sont simples et particulièrement bien vues. Libre à vous de choisir la vitesse du jeu et l'angle de caméra le plus à même de retranscrire l'action sur le terrain. Vous pouvez également configurer précisément la manette pour un confort de jeu accru.



La technique est toujours ce qui différencie les très grands des joueurs plus modestes.



Les caméras rapprochées permettent de mieux voir les situations de jeu. Ici, une faute flagrante.



S'ils sont bien tirés, les corners peuvent être une arme redoutable. Le premier poteau est un endroit dangereux.

**AVIS : OUI !**

Voici enfin un jeu de foot qui se pose en complément idéal de Virtua Striker 2. Les aspects simulation satisferont autant les véritables fans de foot que les novices. Malgré la présence de nombreuses subtilités techniques (les meilleurs footballeurs du monde sont bien là), le jeu reste fun et agréable à jouer. WWS 2000 réussit le pari difficile d'équilibrer jouabilité et esthétique. La profondeur de jeu est importante et il est réellement possible de développer son propre style. Les erreurs de la première mouture ont été corrigées.

**TOXIC**

Les actions s'enchaînent rapidement et à un rythme soutenu. Le foot est un sport qui laisse peu de place à la tergiversation.



duel avec le gardien inévitable. Le joueur technique cherchera à l'éliminer, tandis que l'Allemand frappera en force pour le faire rentrer dans sa cage avec le ballon.



Le penalty est un moment très grande tension nerveuse. Restez concentré !

## AVIS OUI, MAIS...

Pad en main, ce Worldwide Soccer 2000 est très sympa, les joueurs bougent bien sûr le terrain, et développer de bonnes phases d'attaque et de

défense se fait sans trop de difficultés... presque naturellement. Sur le plan visuel, l'ensemble est très clean et les mouvements des perso sont assez réalistes. Par contre, je trouve qu'ils courrent de manière un peu saccadée, et ils ne semblent pas vraiment en contact avec le sol. Mais bon ! avec l'option Multijoueur à quatre, et une ambiance très bien retracrite, ce jeu promet bien du plaisir...

ZANO

## DES ÉMOTIONS PLEIN LA TRONCHE !

Worldwide Soccer 2000 offre quelques grands moments de football. Voici quelques exemples pris sur le vif qui réjouiront les amateurs de spectacle de grande qualité.



Les dribbles sont assez délicats à réaliser. Utilisez le bouton L pour exécuter des prouesses dans la défense adverse.



Il faut correctement placer le joueur receveur pour réaliser efficacement les tirs. Les Ecossais connaissent le jeu de tête.



Un équilibre parfait et une bonne position du corps sont essentiels pour bien faire une reprise de volée.



Le coup de pied retourné est l'ultime geste technique. Même les plus grands joueurs peuvent le réaliser.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

● Développeur : CRI  
 ● Éditeur : SEGA  
 ● SIMULATION DE FOOTBALL  
 ● 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : -
- Vibrations : -

### PRÉSENTATION

Peu d'originalité dans une introduction minimaliste et tramée.

70%

### GRAPHISMES

Les joueurs sont bien détaillés et la finesse de l'ensemble est un plaisir.

90%

### ANIMATION

Très fluide. Les gestes techniques auraient gagné à davantage de souplesse.

89%

### MUSIQUE

Les thèmes musicaux n'ont rien d'exceptionnels.

60%

### BRUITAGES

Un peu légers. Les commentaires sont dynamiques.

85%

### DUREE DE VIE

Les différents modes de jeu réservent quelques grands moments.

90%

### JOUABILITE

De nombreux mouvements sont possibles. La prise en main est rapide.

89%

### INTERET

Voici une simulation de foot bien réalisée offrant de beaux challenges. Les parties sont rythmées et l'aspect visuel n'a pas été oublié.

90%

# ChuChu Rocket!



chu-chu rocket

Sept mois après la sortie de la console en Europe, le modem intégré sert enfin à quelque chose. Fini la solitude du surf sur la Toile. Il est maintenant l'heure de combattre en réseau.



Kael

Il est clair que ChuChu Rocket n'exploite pas les capacités de la Dreamcast. Les graphismes sont laids et les bruitages guère mieux. Et pourtant... A peine avais-je lancé le jeu que toute la rédac s'est précipitée pour voir de quoi il retournait. Une fois à quatre devant l'écran, ce fut l'éclate non-stop pendant plusieurs heures d'affilée. Pour ce qui est du mode 1 joueur, il nécessite beaucoup de logique. Pour le finir (en Normal, puis en Hard), vous allez en baver. Enfin, utiliser l'option Internet ne demande pas de connaissances particulières. Trop cool...

## INTERNET FACILE AVEC SEGA.COM

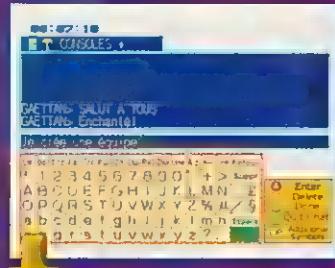
Pour jouer en réseau, rien de plus facile. L'interface a été simplifiée au maximum, afin de ne pas dérouter les néophytes du ouaïb. Voici donc la marche à suivre.



Lancez la connexion avec le "Network Battle".



Entrez votre nom et un mot de passe.



Après avoir dialogué avec vos futurs adversaires, vous pouvez engager le combat.

Dans ChuChu Rocket, le joueur doit mener les petites souris vers sa fusée en plaçant des flèches sur le sol. De temps à autre, des chats apparaissent et dévorent les petits rongeurs. Si jamais ils venaient à entrer dans une fusée, le joueur perdrait un tiers de ses points. Le principe est donc assez simple, et propose de nombreux modes différents, jouables jusqu'à quatre simultanément.

### Vraiment fun à plusieurs

En solitaire, le but est de conduire, avec un nombre limité de flèches, toutes les souris du plateau vers les fusées, sans en perdre une seule. A deux, le principe est le même et il faut coopérer. Le mode le plus intéressant, celui qui risque de vous scotcher des heures devant l'écran, c'est le Battle. Tous les coups y sont permis pour obtenir le maximum de points pour vaincre vos amis (ou l'ordinateur). Les souris rouges, lorsqu'elles rentrent dans



La "Mouse Mania!" est un vrai pataquès. Les souris cavotent à toute allure à l'écran. Et même bon dernier au classement peut terminer en vainqueur.

une fusée, font tourner une roue avec quantité de surprises vraiment drôles. Si vous aimez vous prendre la tête, il est également possible de créer vos propres niveaux. Vous placez des murs, des souris et des chats, et vous soumettez vos œuvres à vos potes.

### Battle on the Net

Ce jeu n'aurait certainement pas vu le jour en Europe, s'il ne permettait pas, et pour la première fois, de jouer en ligne. Néanmoins, pour ce premier "Battle Net Game", un joueur européen ne pourra affronter que ses homologues du Vieux Continent. De plus, il sera possible de télécharger de nombreuses choses (costume, niveaux...) sur la page officielle du jeu.

Pour élaborer ses propres niveaux, il faut de la patience et de la logique.



Lorsqu'un chat entre dans votre fusée, vous perdez un tiers vos souris.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- PUZZLE
- 1-4 JOUEURS SIMultanÉMENT
- Sauvegarde : OUI (3 BLOCS)
- Compatible : CLAVIER

#### PRÉSENTATION

Un explicatif des règles en écrans figés. Rien de bon.

#### GRAPHISMES

On se croirait sur Amiga. Les personnages sont en 3D.

#### ANIMATION

Sans commentaire.

#### MUSIQUE

De type techno. un vrai régal pour les fans.

#### BRUITAGES

Les souris font "Squizz" et les chats "Grouww".

#### DURÉE DE VIE

Ce titre a empêché les testeurs de travailler plusieurs jours.

#### JOUABILITÉ

Les commandes sont archi-simplifiées.

#### INTERET

Pour son premier jeu en réseau, Sega nous gâte avec un titre aussi fun que le mythique Bomberman.

92%





Depuis quelques semaines, *Zelda: Majora no Kamen*, était le jeu de plus attendu sur N64. C'est fin avril que ce chef-d'œuvre est sorti au Japon, et nous nous sommes empressés de le tester.

## AVIS OUI!

J'attendais avec impatience ce deuxième volume. Franchement, ça valait le coup. Le scénario est excellent, la tonne de masques et de secrets à récupérer impressionne, et, surtout, le jeu est toujours aussi magnifique. Je relèverai néanmoins, un petit défaut : l'aventure paraît plus courte que celle de l'Ocarina du Temps. Il y a moins de donjons, et malgré les dizaines de quêtes annexes, on reste sur un sentiment de manque. Par contre, j'ai été stupéfait par le nombre de secrets à récupérer. L'idée de l'agenda est fabuleuse et le système de masque génial.

CHEUB

Voici Starkid. Ce vilain garnement est en train de dérober l'Ocarina du Temps.



## AVIS OUI!

Après un Zelda quasi parfait, je me demandais si Miyamoto allait parvenir à faire mieux. La réponse est "oui", avec un bémol. En effet, Zelda 2 reprend énormément d'éléments au précédent, y ajoute quelques innovations (les masques, l'agenda) et secrets, mais, en contrepartie, propose moins de donjons. Ce n'est pas vraiment une innovation, plutôt un changement de gameplay. Ce volet propose une aventure dotée d'un scénario fabuleux. Aucun doute, je l'achète dès qu'il sort sous nos latitudes.

ZANO

**A**près avoir vaincu Ganondorf, dans Zelda: l'Ocarina du Temps, Link s'apprête à prendre un repos bien mérité. Mais voilà... alors qu'il traverse une forêt, il se fait attaquer par un étrange personnage, Starkid, affublé du masque de Mujura. Alors que Link, inconscient au sol, Starkid en profite pour fouiller et voler l'ocarina. Puis il s'enfuit en enlevant Epona. Et pour couronner le tout, il lance une malédiction à Link, l'affublant d'un masque qui transforme en "Deku", un être de bois...

Après quelques enquêtes un peu d'aventure dans un village qui se prépare à fêter carnaval, Link retrouve Starkid. Ce dernier veut détruire le village. Pour ce faire, il a lancé un sort destiné à faire tomber la Lune. L'impact doit se produire 6 heures du matin, le troisième jour de votre aventure. Dans un ultime combat, Link affronte Starkid et récupère son ocarina. Il se souvient alors de la mélodie du "Chant du Temps" qui, une fois jouée, le transporte... au premier jour! La véritable aventure peut commencer.

**Voyage temporel**

Le scénario du jeu, totalement inédit, rappelle "Le Jour sans fin", un film dans lequel un homme revit indéfiniment la même journée... Ici, ce n'est pas un jour, mais trois jours bien particuliers que Link va revivre des dizaines de fois. Lorsqu'il revient au premier jour, certaines de ses actions antérieures sont effacées. Ainsi les donjons seront nouveau fermés, certains objets auront disparu (comme les munitions, les rubis ou les objets à utiliser lors de mini-échappées). Par contre, les objets importants (armes

masques) restent heureusement dans l'inventaire... Il y a néanmoins des avantages à revenir dans le passé: vous connaîtrez les numéros gagnants de la loterie du village, et vous pourrez ainsi gagner facilement de l'argent.

**Au bal masqué**

Une fois ôté le masque de Deku, Link peut enfin explorer l'univers qui l'entoure et récupérer de nouveaux masques. Certains confèrent à notre héros de nouveaux pouvoirs (comme le masque du lapin qui permet de courir); d'autres lui donnent accès aux secrets du jeu, de nouveaux masques ou à des quarts de cœur. Mais seuls quelques-uns de ces masques sont obligatoires pour progresser dans le scénario. Et comme ces masques changent le visage de Link, la réaction des gens à qui il s'adressera sera différente.

**On prend le même et on recommence...**

L'univers du jeu est semblable au premier volet. Les combats sont inchangés, avec un système de "lock" extrêmement pratique qui permet de ne pas perdre la cible de vue. Vous pourrez frapper avec votre épée, tirer des flèches, lancer votre crochet ou jeter des noix Neku pour paralyser les ennemis.



Le village Clocktown, où débutent vos aventures, fourmille de personnages que vous devrez aider.



Voici le banquier. Il vous permettra de conserver vos rubis si vous remontez le temps.



Le monocle à vérité est toujours pour voir et discuter avec certains fantômes invisibles.





classique. Link se déplace aisément et précisément grâce au pad analogique, et il saute toujours automatiquement, ce qui est très agréable (on ne perd pas trois heures à traverser des passages de plates-formes comme dans les autres jeux du genre). Vous devrez explorer des tonnes d'endroits différents, affronter les fameux donjons. Ces derniers sont peu nombreux, mais, avant d'y accéder, vous devrez remplir une longue quête.

La durée de vie reste quasiment inchangée par rapport au précédent (même si on a l'impression qu'elle est plus courte). On retrouve évidemment l'Ocarina du Temps qui permet de jouer une dizaine de morceaux, mais aussi les grottes secrètes, les haricots magiques et, bien sûr, Epona. En ce qui concerne les innovations, on peut maintenant se téléporter d'un endroit à l'autre en activant une statue. On y revient quand bon nous semble en jouant l'air du hibou. Certaines énigmes sont un peu plus compliquées qu'auparavant, car elles nécessitent de découvrir quel masque doit être utilisé.

## Des dizaines de secrets

Le plus impressionnant dans *Zelda: Mujura no Kamen*, c'est le nombre de secrets. Les masques d'abord. En effet, seulement quelques-uns d'entre eux sont indispensables pour progresser. Les autres sont juste des bonus qui servent majoritairement à récupérer d'autres secrets.

Ensuite, les habituels quarts de cœur. Vous les trouverez dans des coffres, en éliminant certains monstres, ou en remplissant des mini-quêtes. Puis viennent les Skulltulas d'or. Contrairement au premier *Zelda*, elles ne sont plus éparpillées dans le monde, mais confinées dans quelques mini-donjons. Chacun de ces donjons contient 30 Skulltulas d'or, et

vous devrez toutes les dénicher lors de la première journée pour gagner un bonus (nouveau masque, porte-monnaie plus gros...). Puis, les fées. Elles remplacent les Skulltulas d'or du premier *Zelda*, et sont éparpillées dans les donjons dans le village. En les ramenant à la fontaine des fées, Link se verra octroyer de nouveaux pouvoirs. Et il ne faut pas oublier les bouteilles à récupérer, les petits jeux à finir (à l'arc, lancer de bombchu...). Un vrai régal!

## Un agenda fort utile

Et ce n'est pas tout. Le "secret" le plus important du jeu est directement lié aux personnages rencontrés. Link pourra désormais inscrire dans son agenda, à condition de trouver, les informations relatives aux personnages importants (20 au total). Dans cet agenda, Link notera les moments pendant lesquels il faut discuter avec ces personnages pour déclencher de petites quêtes ou récupérer de nouveaux masques. Par contre, c'est à vous de découvrir ce qu'il faut faire (quel masque porter, où rencontrer la personne...). Certaines de ces mini-quêtes sont simples et donnent tout de suite droit à une récompense. Mais d'autres sont plus compliquées, et vous devrez enchaîner plusieurs rendez-vous pour les mener à bien.

## Un jeu vivant

Par exemple, vous devrez parler à l'aubergiste le premier jour, en début d'après-midi, en portant le masque de Café pour qu'elle vous donne un rendez-vous. Vous la retrouverez ensuite le soir, dans la cuisine de l'hôtel, où elle vous donnera une lettre à poster. Puis, vous suivrez le facteur pour



Pour vaincre le boss du deuxième donjon, vous devez lui rouler dessus une fois transformé en Goron.



des décos dans la ville. Ces dernières sont toutes d'une grande intelligence artificielle, elles suivent durant les trois jours qui s'écoulent un emploi du temps strict (1 minute). Le facteur fait sa tournée (vous pouvez le suivre en traversant les différents quartiers de la ville), puis se repose quelques heures, sans oublier de faire un peu d'exercice avant de se coucher. Et c'est cet emploi du temps précis, multiplié par le nombre d'habitants du village, qui donne une remarquable impression de vie à cette aventure unique.

Les monstres sont toujours aussi réussis. En plus de posséder un look irrésistible, ce Slime bénéficie d'un superbe effet de transparence.

## LES MASQUES

Parmi les 24 masques à trouver, trois sont d'une importance capitale. Il s'agit du masque Deku, du masque Goron et du masque Zora. Ceux qui connaissent l'univers de Zelda auront remarqué que ces masques portent le nom des différents peuples qui le composent.



Le masque Deku transforme Link en petit homme de bois. Il peut alors se déplacer sur l'eau en sautant, ce qui est très utile pour traverser des marais empoisonnés. Il peut aussi lancer des bulles de sève qui toucheront ses ennemis à distance, et utiliser des fleurs pour s'envoler.



Ce masque transforme Link en Goron, un être vivant dans les montagnes. Il devient alors très fort. Il peut briser les rochers d'un coup de poing ou rouler pour franchir certains précipices. Il devient de plus insensible à la lave.



Le masque Zora transforme Link en homme poisson. Il peut ainsi nager sous l'eau, marcher sur les fonds marins, et lancer des écailles qui agissent comme des boomerangs.



Ce personnage haut en couleurs est le roi Deku. Il est triste, car sa fille a été enlevée. Devinez qui devra la retrouver?



Sur cet écran, vous retrouverez tous les masques que vous avez obtenus.



Les trous à haricots sont toujours là, mais leur fonctionnement a changé. Vous devez maintenant y planter une graine, puis l'arroser avec de l'eau de source pour faire apparaître un haricot.



- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

• Développeur: NINTENDO

• Éditeur: NINTENDO

• ACTION-RPG

• 1 JOUEUR

• Contrôle: EXCELLENT

• Difficulté: MOYENNE

• Niveaux de difficulté: -

• Sauvegarde: OUI (CARTOUCHE)

• Compatible: RAM PAK  
KIT VIBRATION

• Vibrations: MOYENNES

### PRESENTATION

Les menus d'options et les scènes d'intro sont très agréables.

94%

### GRAPHISMES

Aussi beaux que ceux du Zelda précédent, voire un peu plus colorés.

98%

### ANIMATION

Presque parfaite. Quelques ralentissements pendant certains combats.

93%

### MUSIQUE

Excellent, elles vous plonge dans l'univers du jeu.

94%

### BRUITAGES

En Dolby Surround ! Mais certains sont bizarres, comme ceux du premier boss.

90%

### DUREE DE VIE

Elle semble moins longue que dans le précédent, mais il y a plus de secrets...

95%

### JOUABILITE

Parfaite, avec juste quelques problèmes de caméra.

98%

### INTERET

Zelda 2 est en fait un Zelda bis. On retrouve tous les éléments qui ont fait la gloire du premier volet, voire un peu trop pour en faire un jeu unique.

99%

From Software, connu pour ses très controversés King's Field, nous propose un jeu d'un genre nouveau. Avec Evergrace, on peut dire au revoir aux lenteurs de déplacements et aux donjons sans fin où rien ne se passe. Ce choix parviendra-t-il à conquérir le grand public?

Si vous voyez un coffre, soyez prudent. Certains renferment des monstres qui vous exploseront à la figure!

En plus des monstres, vous trouverez sur votre chemin des pièges. Ici, des pics qui sortent du sol.

# Evergrace

**V**ous incarnez Yuteraldo, un jeune homme, et Shalami, une charmante jeune fille, qui doivent résoudre les mystères d'un monde étrange. Pour ce faire, vous partez, en éliminant des hordes de monstres, à la recherche d'éventuels amis qui vous aideront à progresser. Bien que les deux héros aient des scénarios séparés, vous pouvez passer de l'un à l'autre quand bon vous semble. Une excellente idée: dès que l'on est bloqué, ou que l'on a envie de changer d'endroit, il suffit de sélectionner l'autre héros.

### Un look d'enfer

Le point fort du jeu, c'est la richesse de l'équipement que vos personnages récolteront. Non seulement les objets qu'ils portent changent leur look, mais, en plus, ce sont eux qui déterminent leurs forces et faiblesses. En effet, il n'existe ni expérience ni niveaux pour les personnages. Ce sont les armes et armures que vos héros portent qui leur confèrent des pouvoirs magiques, augmentent leurs points de vie et donc les rendent plus puissants. Vous trouverez certains de ces équipements dans des coffres ou à même le sol, mais la majorité d'entre eux doivent être achetés dans une boutique. Mais attention, les armes et les armures s'abîment... Si vous ne les faites pas régulièrement réparer, leur puissance s'affaiblira jusqu'à devenir quasi nulle. De plus, la localisation est gérée: si vous affrontez des monstres qui frappent vos jambes, ce sont vos bottes qui s'abîmeront. Enfin, vous avez la

possibilité de faire monter vos armes et armures de niveau pour les rendre plus puissantes, et vous pourrez aussi changer leur couleur pour vous donner un look d'enfer.

### Evitez de gambader

Les combats se déroulent en temps réel et ressemblent par bien des points à ceux de King's Field ou d'Eternal Ring. Vous devez éviter les coups des monstres en tournant autour et en les frappant de préférence dans le dos. Les monstres, très originaux, sont en général plutôt lents. Mais, attention! Plus vous courez, plus votre barre de puissance descend. Et comme c'est cette barre qui détermine en partie la puissance de vos coups, évitez de gambader lors des combats. Les magies jouent un rôle très important dans les combats. La majorité de votre équipement vous attribue des pouvoirs. Si c'est une arme, vous aurez droit à une belle

magie d'attaque, alors que si c'est une pièce d'armure, vous pourrez déclencher une magie de défense. Lorsque vous frappez un monstre, il y a de fortes chances pour qu'il fasse tomber des gemmes, qui servent de monnaie. Il est donc obligatoire de combattre régulièrement des ennemis pour gagner de quoi acheter un nouvel équipement et devenir ainsi plus puissant.

### Plus qu'honorables

Il faut savoir qu'à sa conception, ce jeu était prévu sur Playstation. Mais comme les capacités de cette dernière se sont révélées trop faibles, les programmeurs ont dû se tourner vers la PS2 en catimini. Bien que le résultat final soit plus qu'honorables, on est tout de même loin de la perfection promise sur PS2. Notez enfin que le jeu est sur DVD, et que tous les dialogues sont parlés en japonais.

## T'AS LE LOOK COCOTTE!



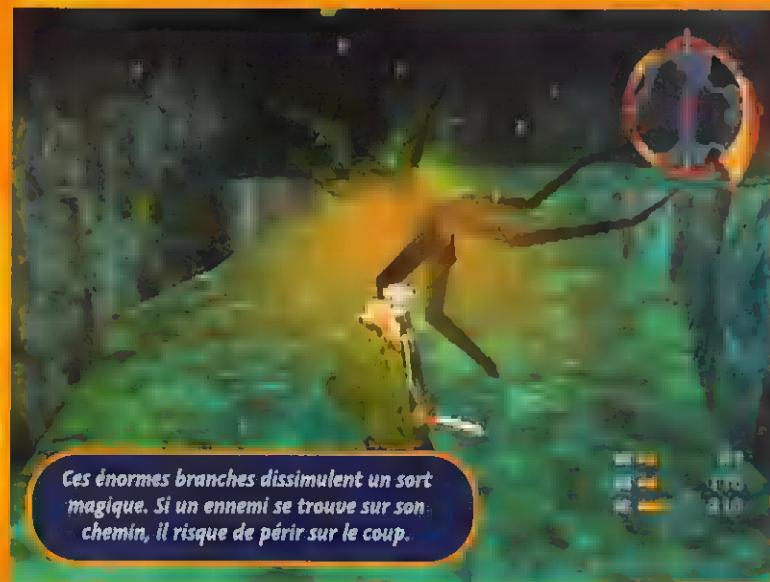
Shalami, version femme d'intérieur. Admirez les œufs au plat qui décorent sa poêle.



Toujours Shalami, mais cette fois-ci en guerrière. Remarquez qu'en changeant de couvre-chef, elle change aussi de coiffure.



Yuteraldo n'a rien à envier à son amie, et sait aussi se préparer au combat.



Ces énormes branches dissimulent un sort magique. Si un ennemi se trouve sur son chemin, il risque de périr sur le coup.

## AVIS OUI!

Lorsque je l'ai allumé, je trouvais Evergrace plutôt nul (pas très beau, ralentissements, combats trop libres...). Mais, après une petite heure, mon opinion a changé du tout au tout. D'abord, le système d'équipement évolutif est très sympa, l'obligation de réparer régulièrement ses armes apporte un peu de piment, et le fait que les héros changent de look est une excellente idée. Mais ce qui m'a vraiment conquis, c'est le rythme du jeu. Il se passe tout le temps quelque chose si l'on avance, que ce soit un boss à affronter ou un personnage à aider.

CHEUB



En buvant l'eau de cette fontaine, vous regagnerez toute votre énergie!

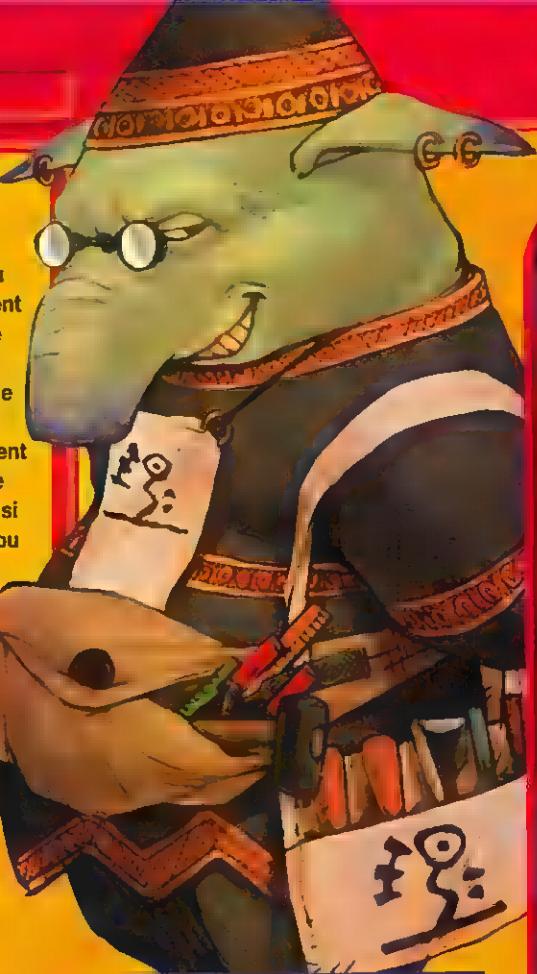


Les décors sont très variés. Au début, vous évoluez dans des collines, mais vous rejoindrez rapidement un donjon.

## AVIS OUI, MAIS...

Cheub m'a convaincu qu'Evergrace a de bons côtés, mais je reste relativement déçu. Alors que je m'attendais à un monde en 3D super fluide et bourré d'animations, je vois un monde statique et des ralentissements. Cherchez l'erreur! Il est vrai que le système d'équipement est intéressant, mais quand même limité. On passe son temps à éliminer des monstres pour gagner des sous, et ainsi augmenter ses armes (Cheub est resté une heure près de la fontaine du début, c'est vous dire!). Un jeu à réservé aux passionnés, et qui ne reflète nullement les capacités de la PS2.

ZANO



## PLAYSTATION 2



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : FROM SOFT.
- Éditeur : FROM SOFTWARE
- ACTION-RPG EN 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (100 KO)
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : BONNES

### PRESENTATION

Une cinématique en Mpegz très jolie. Des menus assez clairs.

90%

### GRAPHISMES

Plutôt colorés, peu d'effets spéciaux. L'anti-aliasing est toujours absent.

82%

### ANIMATION

Ça ralentit par moments, et les déplacements ne sont pas toujours naturels.

79%

### MUSIQUE

Le thème principal est très japonais, et de bonne qualité.

88%

### BRUITAGES

Les bruitages et les voix digitalisées sont excellents.

92%

### DUREE DE VIE

Le jeu a l'air relativement long, mais comme il est plutôt facile...

88%

### JOUABILITE

On déplace parfaitement les personnages. Mais pas de "Lock" pour les combats.

89%

### INTERET

Sans les ralentissements et autres bogues graphiques, le jeu mériterait plus. Si vous pouvez oublier ces défauts, la note dépasse les 90%.

87%



C'est ce cristal qui vous permet, entre autres, de rejoindre la boutique.



Une fois dans la boutique, lorsque vous examinez certains articles, un menu apparaît. Vous pourrez, dans l'ordre du menu, acheter, revendre, améliorer, réparer ou changer la couleur d'un objet.

**Qui ne connaît pas l'incroyable, le vaste, le charismatique Ronaldo ? L'avant-centre de l'équipe nationale du Brésil chaperonne la nouvelle simulation de football d'Infogrames. Ce Ronaldo V-Football est un titre très attendu et - promis, juré ! - la star ne se blessera pas à la première accélération.**

introduction du jeu est un petit bijou du genre : une musique purement typée "do Brasil", des exploits de Ronaldo à la pelle et des sensations qui augurent d'un jeu haut en couleurs. Les menus sont colorés et simples d'accès. Le mode Exhibition donne directement la possibilité de jouer une partie rapide. A vous de choisir une équipe parmi l'élite du foot mondial et de vous lancer dans un match endiablé. Le mode Arcade Cup se déroule comme une coupe dans laquelle les gestes extrêmes sont mis en avant. Tout, dans cette coupe, est organisé de manière à en mettre plein la vue.

### **Sur plusieurs jours**

Le mode Endurance offre un challenge intéressant aux différents participants : il s'agit d'éliminer un nombre maximum d'équipes pour récolter le titre de joueur le plus endurant. Le mode Tournoi se déroule comme un tournoi officiel, avec ses phases éliminatoires et ses phases finales. Il est possible de concourir dans cette compétition comme dans une Coupe du monde officielle. De nombreux tournois vous attendent. La Football Cup est une originalité qui offre une difficulté de taille,

seuls les meilleurs joueurs de la planète seront même de participer à cette compétition de haut niveau qui répartit les matchs sur plusieurs jours.

### **Une orientation "arcade"**

Les options permettent de paramétrier en détail certains points importants de la partie. Les aspects audiovisuels et l'environnement général sont ajustables à souhait. Les premières sensations de jeu confirment l'impression et l'orientation très arcade des menus. Les passes furent rapidement les joueurs les plus rapides au monde traversent l'écran à fond les manettes. Les frappes de balle sont incroyablement puissantes et le rythme général est très soutenu. Il va falloir garder tout son calme pour ne pas être pris de vitesse par les attaquants adverses. Les actions d'anthologie et les buts spectaculaires s'enchaînent allégrement une fois les commandes bien en main. Tous les gestes du foot sont présents et servent idéalement les phases offensives. Il est possible de paramétrier précisément les commandes du pad pour un confort optimisé.



# Ronaldo V



Le penalty est l'épreuve la plus délicate du match. Beaucoup de concentration est nécessaire pour assurer un tir précis.

### **AVIS OUI, MAIS...**

Ce Ronaldo V-Football est une petite bombe de dynamisme et de fraîcheur. Tout dans ce titre d'infogrames est orienté de manière à épater le joueur par des gestes offensifs délirants et des attaques survitaminées. Il n'est pas question de trouver ici le moindre aspect simulation, mais le parti pris arcade est réussi. Il suffit de maîtriser un tant soit peu les commandes pour s'éclater. Les graphismes sont assez grossiers, mais l'ensemble se laisse volontiers regarder. L'animation est très rapide pour un maximum de sensations. A noter que la défense est difficile à maîtriser.

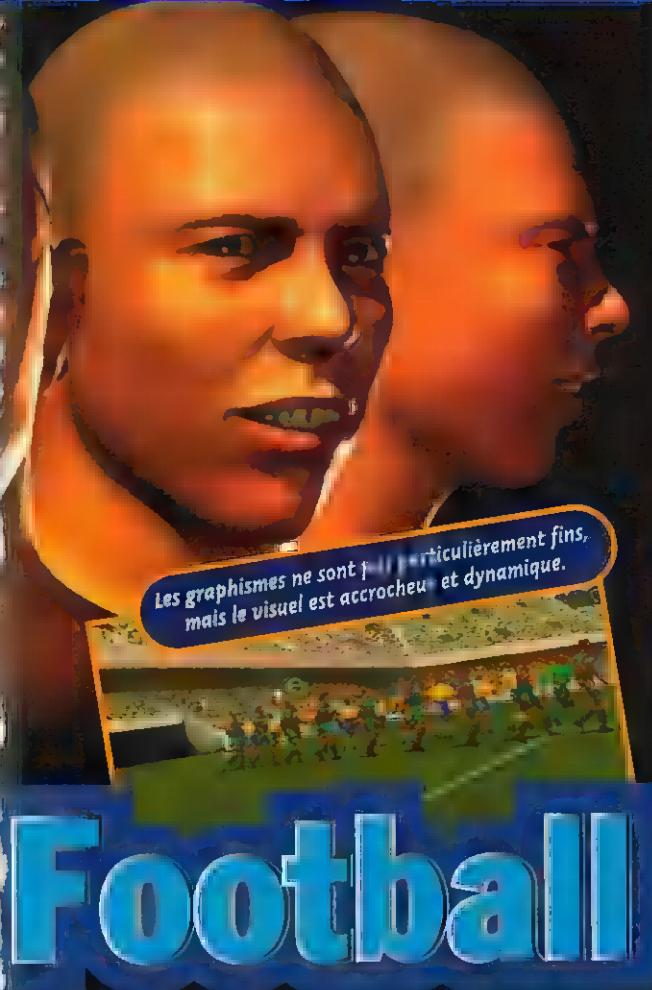


Replay permet d'analyser les actions les plus incroyables de la partie.

Il est possible d'ajuster de loin des frappes d'une grande puissance.

**TOXIC**





# Football

## AVIS OUI !

Ce qui m'a plu dans Ronaldo, c'est sa prise en main facile et rapide. Son côté arcade et les nombreux modes raviront les fans de foot et choqueront les puristes. En effet, le côté simulation aurait pu être un poil plus exploité, mais, avec Ronaldo comme parrain, il est normal que la touche brésilienne, donc le fun et la convivialité, ressorte. La bande à Bruno Bonnel n'a pas oublié les pros de la bicyclette et leur propose, grâce à un système de Combos de touches, d'effectuer des figures que seule l'équipe quatre fois championne du monde peut réaliser. Un titre plaisant.

**KAEL**



## RONALDO LA VEDETTE

C'est l'attaquant vedette des équipes les plus spectaculaires du monde. C'est également l'un des plus grands attaquants de ces dernières années. Ses gestes et ses actions sont analysés par des milliers de fans.



Ronaldo effectue un travail de sape sur toutes les défenses. Le milieu de terrain lui permet d'élaborer des attaques décisives.



A l'approche des buts, Ronaldo se fait plus en plus présent. La pression est énorme sur les défenseurs.



Les frappes de Ronaldo sont d'une précision chirurgicale et d'une puissance dévastatrice. Impressionnant !



Le but est la conclusion évidente de la plupart des actions Ronaldo. Le gardien en pleure encore. Un retour d'anthologie !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PAM
- Éditeur : INFOGRAPHES
- GENRE : FOOTBALL
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

## PRESENTATION

Des images très colorées et une musique qui balance, que demande le peuple ?

92%

## GRAPHISMES

Des couleurs vives accompagnent un niveau de détail tout juste satisfaisant.

88%

## ANIMATION

Rapide, elle ne permet pas de s'attarder sur les approximations techniques.

88%

## MUSIQUE

Des thèmes endiablés et inspirés des standards brésiliens. Foutchbaoull !

90%

## BRUITAGES

Rien de très original. Ambiance satisfaisante.

85%

## DUREE DE VIE

L'orientation "arcade" du jeu ne permet pas d'approfondir les tactiques.

90%

## JOUABILITE

Evidente concernant la prise en main. Des actions d'éclat à tout moment.

89%

## INTERET

Ronaldo V-Football comblera les amateurs de sensations fortes. Un jeu arcade bien bourrin, limité, mais terriblement efficace.

89%



**V**ous incarnez une sorte de héros solitaire à qui l'on va confier des missions diverses et variées. En effet, votre peuple (les Red Dog) est en guerre contre les Haak, et il va falloir déjouer les plans machiavéliques des adversaires... Pour cela, vous disposez d'un buggy original et particulièrement adapté au combat: il dispose, entre autres, d'un canon, d'un bouclier, d'un lance-missiles, et peut même être équipé d'un tas d'autres gadgets meurtriers. Son ergonomie lui permet de franchir bon nombre d'obstacles, y compris en grimpant quelquefois le long des murs.

### Seul et contre tous

A chaque fois, vos missions ont un but stratégique bien précis. Il faudra, par exemple, neutraliser des canons ou empêcher une attaque bactériologique. A quelques exceptions près, c'est en solitaire que vous irez au combat, en usant des diverses aptitudes d'attaque et de défense de votre engin. Ainsi, selon le type d'ennemi (aérien, statique, terrestre...), vous devrez opter pour une tactique particulière, en utilisant, par exemple, le fusil de sniper, le missile à tête chercheuse, ou le canon simple à trois vitesses. Les divers bonus disséminés ça et là permettent de redonner de l'énergie à votre véhicule, mais certains permettent également

d'acquérir de nouveaux tirs et des attaques spéciales. Si la plupart du temps, le jeu se résume à shooter tout ce qui bouge (et ce qui ne bouge pas), il faudra aussi faire preuve d'habileté lors de certains passages. Et comme le maniement de l'engin n'est pas trop évident, traverser une rivière sur des blocs de glace en mouvement ou éviter des hélices dans un tunnel n'est pas si simple...

### Sang-froid

Chaque mission achevée vous donne accès à une épreuve spéciale qui permet d'augmenter les aptitudes du buggy. Mais en raison du comportement approximatif de l'engin et du manque de précision du viseur, il faudra faire preuve de sang-froid pour détruire 80 cibles mouvantes en deux minutes, ou effectuer un run sur des caisses...

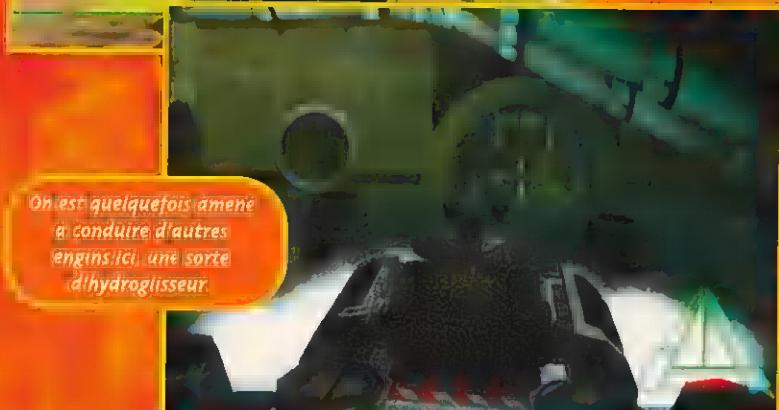
### Répétitives

Au final, grâce à sa réalisation soignée et ses bruitages arcade, Red Dog pourra séduire les amateurs de Doom-like. Mais le manque de précision du buggy complique singulièrement les missions, et l'intelligence artificielle limitée des ennemis rend les phases de jeu répétitives. Par contre, les nombreux modes Multijoueurs permettront aux adeptes du genre de se livrer à de longues heures de castagne.

En mariant Rollcage avec GoldenEye, on obtient... Red Dog. L'association d'un Doom-like avec la conduite de buggy futuriste n'est pas très courante, et les développeurs d'Argonauts sont donc de sérieux prétendants à la palme de l'originalité ce mois-ci sur Dreamcast.



Cette mission consiste à escorter un engin jusqu'au cœur de la base ennemie.



On est quelquefois amené à conduire d'autres engins ici, une sorte d'hydroglaisseur.

### AVIS OUI, MAIS...

On s'amuse bien avec Red Dog. Le jeu est beau, possède une ambiance travaillée, et certains passages où l'on shoote à tout-va procurent de bonnes sensations. Les épreuves d'habileté, où la conduite du véhicule prime, varient le jeu et permettent de se changer les idées. Malheureusement, tirer avec précision est difficile, et il y a des missions trop ardues qui découragent vraiment le joueur... Les fans de Doom-like s'amuseront bien avec ce titre, et les modes Multijoueurs sympathiques (mais pas exceptionnels) promettent de bonnes heures de shoot à plusieurs.



ZANO

## ÉPREUVES SPÉCIALES

Chaque mission complétée avec succès donne accès à une épreuve spéciale. On peut y découvrir les spécificités de sa machine et gagner de nouveaux accessoires. La plupart du temps, cela consiste à shooter des cibles, disputer des courses contre la montre ou apprendre à éviter des tirs adverses.



La première épreuve est une course contre la montre, avec quelques pièges...



Les épreuves de tir sont plus faciles en mode Sniper.



Pour réussir cette course, il faut récupérer des bonus de temps.



On trouve de nombreux modes Multijoueurs



Le buggy est équipé d'un bouclier, on peut ainsi dévier les tirs adverses.

## AVIS : OUI, MAIS...

Red Dog possède une esthétique qui ravira tous les fondus d'anticipation. En effet, certains passages du jeu rappellent les plus grands moments d'un certain Moebius. Les ennemis et les différents véhicules créent un univers singulier et plein de charme. Reste qu'un titre aussi travaillé aurait mérité plus de variations dans son déroulement, ainsi qu'une jouabilité un peu plus intuitive. Les commandes ne permettent pas une liberté de jeu totale. Au final, Red Dog est un jeu bourrin malgré la qualité de sa réalisation.



TOXIC



Chaque niveau se termine par un combat contre un boss.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ARGONAUTS
- Éditeur : SEGA
- SHOOT THEM UP
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : VM
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

## PRÉSENTATION

82%  
Pas de cinématique d'intro, mais les menus sont clairs.

## GRAPHISMES

91%  
L'ensemble est fin et esthétique. Décor variés.

## ANIMATION

88%  
Pas de problèmes de ce côté-là. Quelques rares petits ralentissements.

## MUSIQUE

85%  
Elle colle bien à l'ambiance, mais manque un peu de pêche.

## BRUITAGES

88%  
Nombreux et très "arcade". On aime ou non...

## DUREE DE VIE

87%  
Pas mal de missions, d'épreuves spéciales, de bonus et un Multijoueur complet.

## JOUABILITE

80%  
Le véhicule est peu maniable et le viseur manque de précision.

## INTERET

86%  
Des qualités visuelles et sonores, mais le manque de souplesse du viseur et la difficulté de certaines missions déçoivent un peu.

86%

# V-RALLY 2

## EXPERT EDITION

Après moult retards, Infogrames a pris le temps de peaufiner son V-Rally Dreamcast, plutôt que de se contenter d'une simple conversion "dépixelisée" du titre PS. Le résultat est à la hauteur de nos attentes, et c'est Sega GT qui a du souci à se faire...

### UN VRAI MULTIJOUEUR

Jusqu'à quatre participants peuvent s'affronter à travers l'une des trois disciplines (Arcade, Trophy, Championnat). Seul le mode Championnat se joue chacun son tour, les deux autres compétitions opposent quatre véhicules simultanément. Spectacle garanti!



En mode 2 joueurs, l'ordinateur pilote les deux autres voitures.



En mode 4 joueurs, l'animation ne ralentit pas énormément. Seuls les carambolages font ramer le jeu.

**A**u premier abord, ce nouveau V-Rally semble proche de son prédecesseur sur Playstation: on retrouve les principales voitures du Championnat du monde, et le nombre de challenges et de circuits s'avère toujours aussi important... Ici, avec plus de 80 spéciales et une vingtaine de véhicules officiels (sans compter les quelques caisses cachées à découvrir au fil du jeu), la version Dreamcast a de quoi séduire les amateurs de pilotage tout-terrain. Le visuel est lui aussi à la hauteur: textures fines et colorées, jeux de lumière, vitesse et fluidité sont au rendez-vous. On regrettera juste le clipping incessant, et parfois surprenant, qui gâche légèrement l'ensemble. Mais bon, pas de quoi dramatiser. Les circuits sont très typés, notamment grâce aux reliefs particulièrement prononcés, les effets météorologiques en accord avec le pays où se déroulent les courses s'avèrent particulièrement réalistes.

### Du choix!

Plusieurs types d'épreuves sont proposés. Elles sont toutes divisées en trois niveaux de difficulté (Europe, World, Expert), chacune possède ses caractéristiques et ses objectifs propres. Quatre voitures sont au départ des courses Arcade. Peu importe le classement à l'arrivée, il ne s'agit que de passer les check-points dans le temps imparti. Le mode Trophy, quant à lui, totalise les temps réalisés pour chaque spéciale; bien sûr, c'est le pilote ayant moins regardé le paysage qui soulève la coupe à la fin. Enfin, le Championnat se dispute seul sur la piste, et

reste, comme à l'habitude dans les V-Rally, réservé aux gros bras adeptes du temps scratch. On s'échauffe d'abord avec 16 spéciales niveau Europe avant de transpirer sur le pad avec les 24 pistes sinuosités du niveau World... Et pour finir, on s'auto-mutilé avec les 36 spéciales étroites du niveau Expert, où les chocs diminuent considérablement les performances du bolide. Pour toutes ces épreuves, chaque montée dans la catégorie supérieure débloque un véhicule caché.

### Une jouabilité modifiée

Autant être clair tout de suite, les voitures tiennent toujours la route comme des savonnettes sur une patinoire... Mais pour ce nouveau volet, les bolides semblent un peu plus en contact avec la route, notamment grâce aux quatre roues indépendantes qui réagissent la moindre aspérité du sol. Cela dit, la

majorité des courbes se négocient toujours en glissade, il est toujours aussi facile de se rater si on ne suit pas les conseils du copilote... Cependant, la possibilité de régler la position, en hauteur et en profondeur, de la caméra derrière le véhicule permet de trouver son angle idéal, et ainsi de piloter un peu plus "à vue". Côté sensations, aucun problème, l'impression de vitesse est bien présente, et la puissance des véhicules se ressent presque dans le pad... Bref, ce nouveau volet a les moyens de répondre aux attentes des passionnés du genre, et la possibilité d'accéder aux trois compétitions en mode Multijoueur promet de bonnes heures de jeu entre amis...

### AVIS OUI !

J'ai pris mon pied avec ce nouveau V-Rally. C'est beau, les tracés sont techniques et offrent un éventail de courbes variées. Les dernières courses vont vraiment rapides, et en plus c'est jouable! Certes, certains circuits arduis surprennent au début, et les voitures ont tendance à se mettre rapidement sur le toit, mais au final, les sensations sont là. Il manque juste quelques voitures cachées et un championnat supplémentaire pour prolonger le plaisir. Alors, si après Sega Rally vous en voulez encore, V-Rally 2 vous comblera.

ZANO

IZAN  
200TAZ  
3206-2  
4 COUPZ

TEMPS:  
TRI 2 09'68

Les routes des Alpes sont particulièrement sinuées.  
Et pour pimenter tout bien enneigées.

SPECIALE 100%

GEAR 99 K

IZAN  
200TAZ  
3206-2  
4 COUPZ

GEAR 99 K

SPECIALE 100%

IZAN  
200TAZ  
3206-2  
4 COUPZ

GEAR 99 K

La grande majorité des virages se négocient en dérapage.  
Les adeptes du contre-braquage vont s'en donner à cœur joie.

IZAN  
200TAZ  
3206-2  
4 COUPZ

SPECIALE 100%

GEAR 99 K

Certaines pistes sont vraiment étroites, il faut souvent jouer des portières pour passer.

### AVIS OUI, MAIS...

Voici donc une nouvelle version du jeu de voitures le plus flashy de l'univers. V-Rally 2 arrive sur Dreamcast à grands coups de graphismes détaillés et de circuits exotiques. La réalisation de ce soft est d'une qualité remarquable. La conduite est du niveau de la version Playstation, avec des sensations plus réalistes que dans V-Rally 1. Par contre, les différents modes, malgré quelques innovations remarquées, ne font pas décoller le soft vers des sommets de convivialité. Un bon jeu à l'esthétique remarquable, mais à la durée de vie un peu limitée.

TOXIC

### LE BON ANGLE

Outre les trois angles de vue extérieure prédefinis et les trois caméras embarquées, il est possible de se concocter un angle sur mesure... Ainsi, en réglant la hauteur et la distance de la caméra par rapport à la voiture, on peut trouver un compromis entre bonne vision de la route et sensation de vitesse.

C'est dans le menu affichage de l'écran de Pause que l'on trouve les options de caméra.

La vue intérieure offre une grande sensation de vitesse, mais les terrains bosselés nuisent au pilotage.

La vue subjective est particulièrement délicate. Seuls les habitués trouveront leur bonheur.

CONSOLER

113

# TEST DREAMCAST

## K-RALLY EXPERT EDITION

### MONSTRES D'HIER ET D'AUJOURD'HUI

Si les véhicules disponibles au début du jeu sont ceux qui concourent actuellement en Championnat du monde des rallyes, les voitures cachées que l'on gagne datent d'une autre époque. Ainsi, on peut faire reprendre du service à la prestigieuse 205 T16, la légendaire Alpine ou la mythique R5 GT Turbo.



Avec plus de 400 ch sous le capot, 205 T16 reste l'une des meilleures voitures du jeu... malgré son âge.



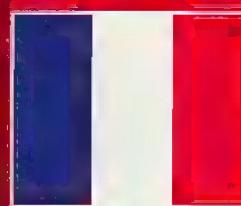
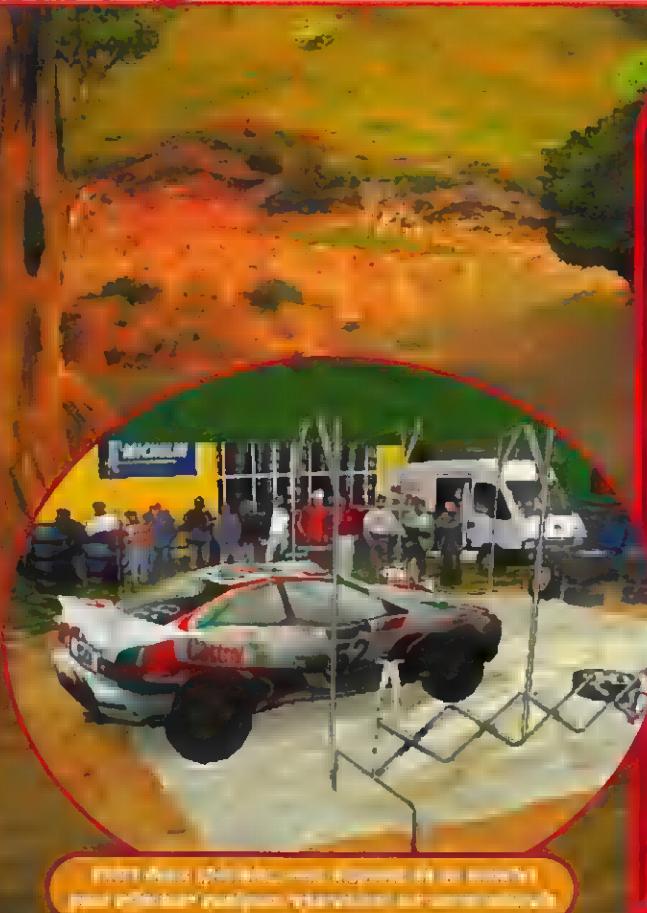
L'Alpine est très efficace, mais son comportement routier délicat réserve bien des surprises.



La Subaru est nettement plus récente, mais elle reste une des plus performantes.



Un menu permet de contrôler sa progression et de visualiser les voitures gagnées.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: EDEN STUDIO
- Éditeur: INFOGRAPHES
- RALLYE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: VM
- Compatible: PURUPURU
- Vibrations: BONNES

#### PRESENTATION

Cinématique réussie, menus clairs, écrans de chargement qui méritent le coup d'œil.

90%

#### GRAPHISMES

Décor travaillés, lissés. Beaux effets de lumière. Modélisation des caisses superbe.

93%

#### ANIMATION

La route et le décor défilent très vite. Clipping trop prononcé.

85%

#### MUSIQUE

Absente au départ, il faut monter le volume. On dirait du Prodigy mal remixé.

75%

#### BRUITAGES

Assez complets, ils varient avec les revêtements. Les moteurs sonnent bien.

87%

#### DUREE DE VIE

Moins de dix heures. A plusieurs, le plaisir peut durer jusque tard dans la nuit.

80%

#### JOUABILITE

Elle pardonne nombre d'erreurs. Mais gare aux dernières courses.

80%

#### INTERET

Très clean, rapide et plus jouable que ses prédecesseurs, ce volet s'impose comme la nouvelle référence sur DC. Dommage qu'il soit si court.

92%

# NHL 2K

Le sport est en vogue sur Dreamcast, et Sega semble bien décidé à faire un grand millésime de cette cuvée 2000. Ainsi, après l'excellent NBA 2K, c'est au tour de NHL 2K de débarquer...

**O**n se joue classique avec NHL 2K, car on retrouve les trois modes habituels des jeux de hockey, à savoir l'Exhibition, la Saison complète et les fameux Play-off. L'originalité n'est donc pas au rendez-vous. Sega semble avoir misé sur les capacités graphiques de sa console pour attirer les joueurs. En effet, avec une modélisation impeccable des hockeyeurs, leur ombre sur la glace, et une animation sans faille, on en prend véritablement plein les yeux. Les mouvements sont fluides, complets et réalistes, et, heureusement, il n'est pas trop difficile de diriger ses joueurs... On retrouve évidemment les équipes les plus célèbres du continent nord-américain, ainsi

que l'ensemble des règles de ce sport. Les bastons font aussi partie du spectacle, ce qui est appréciable: une petite castagne de temps en temps ne fait pas de mal...

## Une avalanche d'options

Avec le nombre d'options proposées, il est possible de configurer les parties à sa guise. On peut, par exemple, acheter des joueurs aux autres équipes,

modifier leurs aptitudes et, bien sûr, changer leur position sur la glace. D'autres options permettent de planifier les matchs (durée, nombre d'équipes participant au championnat, niveau de difficulté...). De plus, grâce au nombre conséquent d'angles de caméra chaque joueur trouvera le bon compromis entre jouabilité et action.

## Une réussite

Durant les matchs, le jeu est un tantinet répétitif ■ la vitesse ne permet pas toujours de bien gérer les phases d'attaque ou de défense. De ce fait, certaines actions sont un peu confuses. Heureusement, une option permet de réduire la vitesse globale du jeu, ce qui permet de jouer "moins musclé", et un peu plus stratégique.

Au final, NHL 2K s'avère une réussite, même si le jeu manque un peu de variété et d'originalité. La réalisation est soignée, et l'ambiance typique des matchs de hockey s'avère bien retranscrite. Ce titre possède donc de gros arguments pour attirer les amateurs du genre.

Certaines caméras proposées permettent de se retrouver au cœur de l'action.



La caméra change d'angle lors des remises en jeu.



La profondeur de la patinoire est bien retranscrite.

## AVIS OUI, MAIS...

Franchement, NHL 2K en met plein la vue ! La Dreamcast fait vraiment des merveilles. Les joueurs ressemblent à des joueurs et la patinoire à une patinoire, ce qui n'est pas négligeable ! Côté jeu, on assiste à de belles phases offensives, mais il est quelquefois difficile de construire son attaque (ou sa défense) tellement les perso bougent vite. Par ailleurs, la précision des tirs semble quelquefois aléatoire. Mais bon, il n'y a pas grand-chose à reprocher à ce titre qui, va sûrement combler les passionnés.

ZANO



Après un but, on a droit à un joli Replay.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- HOCKEY SU GLACE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU

### PRÉSENTATION

Une cinématique sauvage à souhait. Menus fonctionnels.

88%

### GRAPHISMES

Très fins. La modélisation est excellente. La glace est superbe.

90%

### ANIMATION

Rien à redire: tout va vite, même trop vite parfois!

92%

### MUSIQUE

Discrete pendant les matchs, tonitruante pendant les pauses.

80%

### BRUITAGES

Complets et réalistes. Le speaker saoule à la longue.

80%

### DURÉE DE VIE

Play-off, championnat complet, et mode Multijoueur... Costaud !

88%

### JOUABILITÉ

Bonne. Mais le jeu va quelquefois un peu trop vite.

86%

### INTERET

Des qualités visuelles et une ambiance très réalistes. Les adeptes du genre vont adorer.

87%

# YANNICK NOAH

## ALL STAR TENNIS 2000

Voici la cuvée 2000 du soft de tennis officiellement parrainé par Yannick Noah. Montées au filet et smashs de volée s'enchaînent pour la plus grande satisfaction des milliers de fans en délire.

Une courte introduction assez rythmée accueille les joueurs. Les modes de sélection sont faciles d'accès et rudimentaires. Le mode Exhibition consiste, dans un premier temps, à choisir un joueur parmi les 32 disponibles (16 filles et 16 garçons – une sacrée fête en perspective!). Parmi ces joueurs se cache la crème des tennismen mondiaux et – oh surprise! –, ce qui se fait de mieux dans l'univers de la presse du jeu vidéo. Ainsi, Lacour n'est autre

que notre bien aimé AHL, méconnaissable puisqu'il porte un short. Il faudra également choisir votre surface préférée et le pays où aura lieu la compétition parmi les dix proposés. La partie peut alors commencer.

### Jeu, set et match!

Le mode Tournoi, comme son nom l'indique, vous permet de participer à une compétition dans l'un des dix pays. A vous de faire bonne figure dans les différents tours qui composent le

tournoi. Le mode Saison propose un challenge vraiment relevé : il faut assurer des résultats sur la totalité de la saison officielle de tennis. Ce mode demande une grande régularité dans les résultats. Les options sont en nombre réduit, mais offrent quelque liberté dans le choix des caméras ou le déroulement des matchs. Les possibilités de coups sont assez variées. Ainsi, les lifts et les lobs s'enchaînent comme à la télé.

Le déplacement du joueur sur le court est un point important du jeu puisqu'il favorise une bonne prise de balle et aboutit par conséquent, un coup réussi. Le rythme des échanges est soutenu, à condition, bien entendu, de maîtriser les commandes. La gestion des effets apporte une dimension supplémentaire à la jouabilité, même si l'action est parfois un peu confuse.



### AVIS NON, MAIS...

Il est possible de prendre du plaisir à jouer avec ce All Star Tennis 2000. Reste que les coups et les déplacements des joueurs sont assez imprécis, si bien que l'intérêt général en prend un grand coup. La réalisation, malgré son bon niveau, ne peut pas à elle seule justifier l'achat de ce soft.

Ainsi, seule la sensation de rapidité peut convenir aux joueurs les moins regardants quant à la qualité. Comme à l'accoutumée, le mode 4 joueurs est convivial, mais, là encore, l'imprécision de certaines phases de jeu entrave la liberté du joueur. Un jeu somme toute décevant malgré ses qualités.

**TOXIC**



Depuis *Bravo Air Race*, impossible de voir ne serait-ce que l'ombre d'une course d'avions. Un genre pourtant original. C'est l'équipe responsable de *WipEout* qui s'est chargé de combler cette lacune.



Les angles de caméra lors des Replays sont bien choisis.



Les anneaux verts et rouges nous donnent du Boost et de l'énergie supplémentaire.

# NGEN

**N**gen Racing est une course d'avions, l'action se déroule donc dans les airs. Le genre n'est pas futuriste, et les modèles rappellent certains avions de chasse célèbres, comme Rafale. Mais comment tracer un circuit dans les airs, vous demanderez-vous ? Le parcours est balisé par des lampes aux effets de lumière plutôt réussis. Ces dernières gênent néanmoins un peu la vision pendant la course. Au départ, les avions disponibles ne sont pas armés, mais dès la deuxième League, on commence à voir apparaître tout un arsenal sur les différents modèles. La course prend ainsi une dimension nouvelle. Mitraillées, roquettes et missiles constituent le gros de l'armement. Des anneaux verts et rouges jalonnent le circuit. En passant dans les anneaux verts, on récupère de l'énergie et dans les rouges, du Boost. Deux modes Solo sont disponibles, l'Arcade et le Ngen, dont le principe se rapproche des simulations automobiles. Les courses peuvent rapporter de l'argent qui servira à améliorer les performances de son appareil ou à en acheter d'autres. Pour résumer, Ngen contient tous les ingrédients d'un bon jeu de course, avec des modes Multijoueur et Carrière, mais il ne bénéficie pas de la réalisation technique d'un *WipEout*. Dommage...



On distingue mal les pourtours de la piste. Attention, l'on rate deux points de contrôle de suite, c'est l'élimination.



Les virages sont parfois serrés et il faudra utiliser les aérofreins pour ne pas sortir du circuit.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: CURLY MONSTERS
- Éditeur: INFOGRAMES
- COURSE D'AVIONS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: OUI (1 BLOC)
- Compatible: PAD ANALOGIQUE

## PRÉSENTATION

Des images de synthèse réussies. Menus quelconques.

81%

## GRAPHISMES

Le jeu n'est pas vilain, mais les lumières des circuits fatiguent.

70%

## ANIMATION

Ngen bouge bien, mais ça clipe.

60%

## MUSIQUE

Bonne ambiance techno.

83%

## BRUITAGES

Peu présents.

70%

## DUREE DE VIE

De nombreux modes.

85%

## JOUABILITE

Rien à redire. Peut-être plus précise en mode analogique.

88%

## INTERET

Une course d'avions par les concepteurs de *WipEout*, mais moins réussie.

80%

## AVIS OUI, MAIS...



Le principe de course d'avions est plutôt bon. Hélas, si le jeu a été développé par l'équipe de *WipEout* il n'est tout de même pas du même acabit. Les graphismes sont nettement moins réussis. Par contre, au niveau de la jouabilité, on se rapproche de la célèbre course futuriste. Le gros problème du jeu se situe au niveau de la visibilité qui est loin d'être correcte. Quant aux lumières disposées le long du circuit, elles ont tendance à brouiller la vue.

SWITCH

# NEED FOR SPEED

## PORSCHE 2000

Ce nouveau volet de la saga des *Need for Speed* est entièrement consacré à Porsche. Les courses poursuites avec la police ont quasiment disparu, mais le jeu propose maintenant un voyage à travers le temps. Du cabriolet de collection pour pépé, à la dernière Carrera qui jette un max, tous les bolides qui ont fait le succès de la marque sont présents...

**T**un Gran Turismo, NFS Porsche 2000 propose dans un premier temps de se familiariser avec le comportement des bolides, grâce à une douzaine de petites épreuves de slalom et de courbes variées. Quelques voitures vous seront offertes pour récompenser vos performances... Ensuite, les pilotes peuvent se lancer dans le mode Quick Race qui propose divers challenges: une course aux drapeaux, au cours de laquelle il faut récupérer des symboles NFS dispersés sur les circuits avant ou les adversaire(s), des courses uniques sur circuit de son choix, et quelques courses poursuites avec la police... Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer à ces épreuves.

**Voyage dans le temps**  
Ensuite, il est temps de passer aux choses sérieuses avec le mode Evolution. C'est le mode principal, c'est aussi celui qui offre le plus d'intérêt. La partie commence dans les années 60-70, sur fond de musique rétro, et les menus arborent une teinte grisâtre. Trois types de compétitions sont alors accessibles: un Championnat divisé en trois catégories de puissance sur trois circuits, un mode Week-end confrontant des voitures identiques, et enfin un mode Racing pour utiliser les voitures de course. Chaque victoire fait grimper votre pactole, qui vous permettra

d'acquérir de nouveaux modèles plus puissants, mais aussi d'entretenir votre véhicule. En effet, pendant les courses, les carrosseries se déforment, les freins s'usent, et le moteur devient moins performant si les chocs sont trop violents... Une conduite souple et sûre est donc de rigueur si l'on ne veut pas se ruiner en réparations, et par conséquent se retrouver dans l'incapacité de changer de voiture.

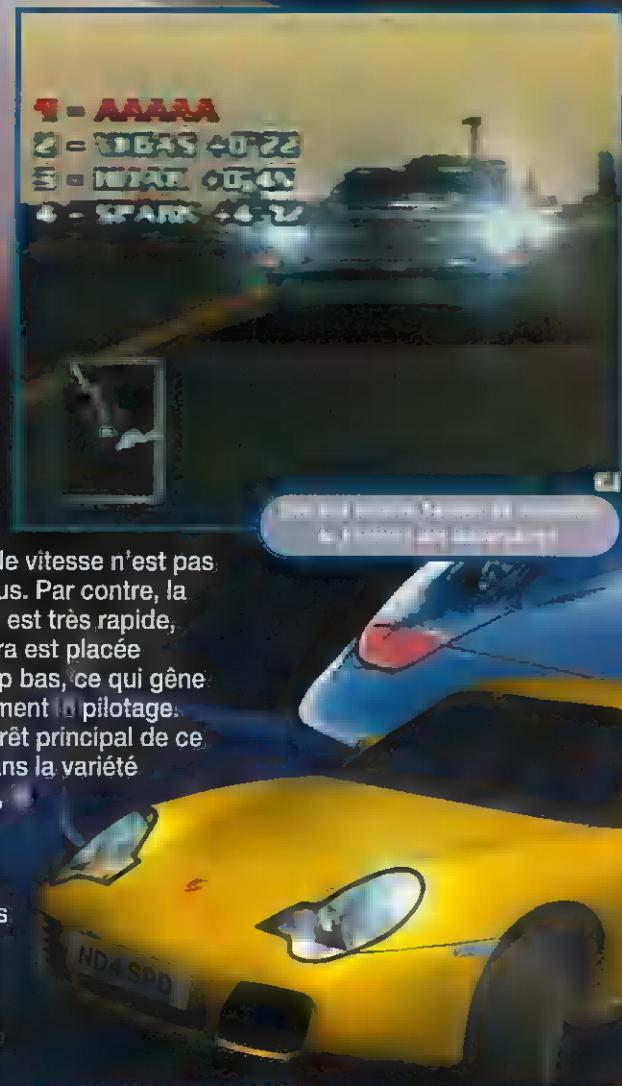
### Rock'n'roll

Après avoir remporté le championnat Classique, on accède à l'Age d'or, c'est-à-dire aux années 80, où les bolides qui font leur apparition deviennent de plus en plus performants. Les musiques sonnent présent "rock'n'roll", et les menus deviennent colorés. Là encore, les épreuves sont les mêmes, mais un nouveau circuit est accessible en mode Championnat. Enfin, on termine avec l'époque Moderne. Sur fond de musique techno, on trouve les dernières Porsche au catalogue, comme, par exemple, la célèbre 911 GT3, ainsi qu'un nouveau circuit dans le mode Championnat. Ce qui fait passer à cinq le nombre d'épreuves pour chaque catégorie de puissance.

### Inégal

Côté graphismes, NFS Porsche 2000 est inégal. Si certains circuits sont typés et originaux, d'autres ne sont pas très

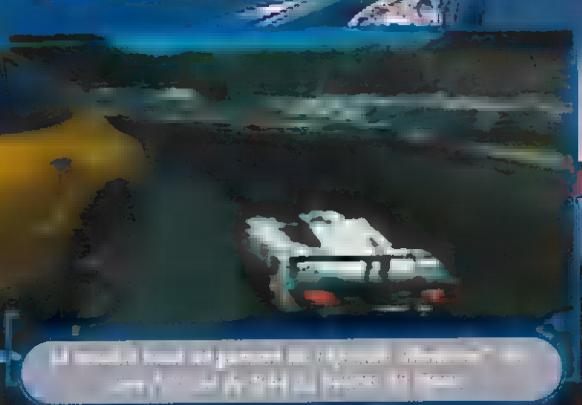
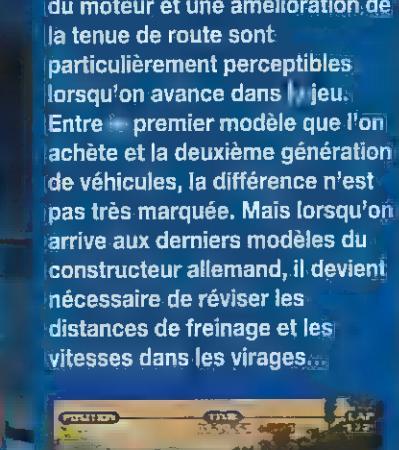
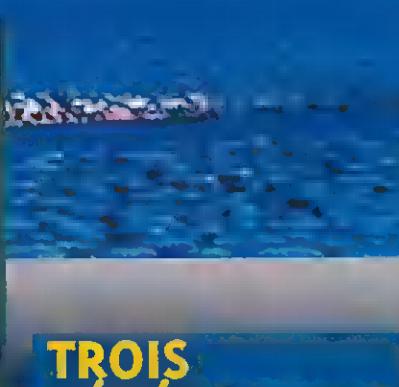
réussis. L'animation manque un peu de fluidité, et, en vue extérieure, la sensation de vitesse n'est pas au rendez-vous. Par contre, la vue intérieure est très rapide, mais la caméra est placée beaucoup trop bas, ce qui gêne considérablement le pilotage. Au final, l'intérêt principal de ce titre réside dans la variété des épreuves, nombre de circuits accessibles, ainsi que dans la grande quantité de véhicules accessibles.



### AVIS MOUAIS...

J'aime bien le concept du jeu. En traversant les époques, les menus, les musiques et, bien sûr, les voitures évoluent. Mais pad en main, le pilotage n'est pas très exaltant et les circuits finissent par se ressembler. Le comportement des bolides ne reflète pas la réalité, et le manque d'impression de vitesse est parfois frustrant. De plus, quelques bogues viennent gâcher les courses, et les épreuves de nuit sont étranges: les phares n'éclairent pas la route. Certes, il y a beaucoup de voitures et de circuits, et les challenges sont intéressants, mais sur PS il y a mieux dans le genre.

ZANO



## AVIS OUI, MAIS...

Ce nouveau Need for Speed ne manque pas de bonnes idées. Le fait de pouvoir évoluer à travers les époques et découvrir ainsi les différents modèles Porsche est à la fois ludique et instructif. Le gameplay permet une conduite relativement agressive et certains véhicules autorisent une prise de risques importante. Toutefois, j'ai été un peu déçu par les graphismes et par certaines caméras mal placées. Avec le nombre de titres auto ce mois-ci, la guerre s'annonce sanglante.

**SWITCH**

## TROIS GÉNÉRATIONS

Une évolution des performances du moteur et une amélioration de la tenue de route sont particulièrement perceptibles lorsqu'on avance dans le jeu. Entre le premier modèle que l'on achète et la deuxième génération de véhicules, la différence n'est pas très marquée. Mais lorsqu'on arrive aux derniers modèles du constructeur allemand, il devient nécessaire de réviser les distances de freinage et les vitesses dans les virages.



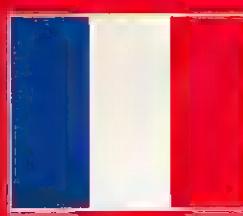
Les performances de première Porsche permettent d'admirer le paysage...



l'époque "l'Age d'or", les choses se corsent... Les bolides dépassent les 190 km/h.



Enfin, à l'époque "Moderne", les bolides deviennent nettement plus nerveux. Détruire sa caisse devient particulièrement facile.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- COURSE DE PORSCHE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK MULTITAP
- Vibrations : FAIBLES

## PRÉSENTATION

Une cinématique moyenne et des menus réussis qui changent avec les époques.

## GRAPHISMES

Certains décors sont réussis et assez fins, d'autres pixelisent ou sont ternes...

## ANIMATION

En vue intérieure, tout va très vite, mais la fluidité n'est pas au rendez-vous...

## MUSIQUE

Elle varie avec l'époque : rétro au début, rock ensuite, et techno pour terminer.

## BRUITAGES

Les moteurs ne sont pas bien imités. Les autres bruitages sont trop rares.

## DUREE DE VIE

Le nombre de circuits et de caisses est satisfaisant. Des modes variés.

## JOUABILITE

La conduite n'est pas difficile. Quelques circuits boueux demandent de l'adresse.

## INTERET

Une bonne idée, mais la réalisation ne suit pas. Avec plus de 75 modèles et une vingtaine de circuits, on se fait plaisir un moment.

**82%**

# Tombi 2

Tombi!, testé dans le numéro 80 de *Consoles+*, revient sur Playstation. Cette suite, astucieusement intitulée Tombi2, garde les mêmes saveurs : graphismes colorés, pointe d'humour, plates-formes 3D mûtinées d'aventure... mais aussi, hélas, prise en main douteuse.

Dans cette nouvelle aventure, Tombi va devoir sauver sa bien-aimée des griffes d'une bande de malfrats. N'écoutant que son cœur et son courage, Tombi se lance à son secours. Un scénario riche, comme dans la plupart des jeux de plates-formes. Dans son principe, Tombi 2 reste absolument identique au précédent épisode, seuls les graphismes ont gagné en qualité, bien qu'ils soient très souvent pixélisés. Tombi évolue dans des décors tout en 3D et doit accomplir diverses missions qui lui permettront de poursuivre sa quête. Ici, pas question de se

promener où l'on veut : le personnage est cantonné dans un couloir de jeu. On ne peut aller que vers la droite ou à gauche. A de rares exceptions, le joueur pourra néanmoins choisir de changer de plan, et ainsi d'orientation (comme dans le jeu Klonoa). La caméra s'oriente alors d'elle-même, et la vue redevient de profil.

## De nombreuses missions

A la différence des classiques jeux de plates-formes, où l'on se contente d'avancer et de sauter, on doit remplir de nombreuses

missions. Dès le départ, par exemple, on nous demandera de trouver de l'eau pour éteindre un incendie, de mettre la patte sur plusieurs crabes d'or, ou encore de récupérer un rouage pour abaisser un pont. Attendez-vous donc à avancer lentement à à effectuer de nombreux allers et retours entre les différents niveaux. Au fur et à mesure qu'il avance dans le jeu, Tombi récupère des objets qui étoffent sa panoplie d'actions : armes ou plumes spéciales pour faire des sauts plus longs en sont le meilleur exemple. Toutefois, la prise en main reste très délicate lors de ces sauts.



Une séquence arcade : une course contre la montre en chariot dans une mine.



Quand un changement de plan est possible, deux flèches apparaissent.



NIIICO

• Version : OFFICIELLE  
• Dialogues : ANGLAIS  
• Textes : FRANÇAIS  
• Développeur : WHOOPEE  
• Éditeur : SONY  
• PLATES-FORMES 3D  
• 1 JOUEUR  
• Sauvegarde : OUI 1 BLOC  
• Compatible : PAD ANALOG. DUAL SHOCK

## PRÉSENTATION

Une séquence en images de synthèse, des options claires.

## GRAPHISMES

Le personnage est modélisé en 3D et les couleurs sont pétantes.

## ANIMATION

Les perso bougent bien. Pas de ralentissements.

## MUSIQUE

Pénible. Pauvres oreilles !

## BRUITAGES

La version testée était en anglais. Espérons une traduction.

## DUREE DE VIE

On avance étape par étape. Certaines énigmes sont coton.

## JOUABILITE

Prise en main rapide. Les sauts manquent de précision.

## INTERET

Identique au premier volet, Tombi 2 ne décevra pas ceux qui ont aimé le jeu autrefois.

81%



Le manque de précision des sauts vous rendra fou, surtout dans ce genre de situation.



En grimpant à certaines chaînes, on ouvre des portes ou on fait descendre des plates-formes.



WWW.ECTEC-MULTIMEDIA.COM  
Tél: 00 32 2 703 02 00  
Fax: 00 32 2 726 67 95

AVIS AUX  
PROFESSIONNELS

Une Gamme d'accessoires complète, de qualité & originale!

NEW  
SUR DREAMCAST

### DC Mem Cards

Des cartes mémoires économiques pour sauvegarder ses jeux. Pas de flottiture inutile, seule la capacité de stockage est privilégiée pour un inégalable rapport qualité / prix. Disponible en versions 1M, 2M & 4M sans compression de données pour assurer le stockage des données à long terme.



Finis la mode du blanc! Colorez la DC!

### Sur GAME BOY

#### WORM LIGHT



Une lampe flexible & modulable à souhait pour le Gameboy Color!

PUCE DREAMCAST  
en 4 tiles  
Pas de souci à déssoudre sur la carte. Montage Hyper Simple en moins de 10 minutes! 100% Compatible avec tous les tiles et toutes les cartes!



Connectez la manette PSX au PC! Compatible "Dual Shock"™

### SUR PSX

#### DUALSHOCK



Adaptateur à joueurs en forme de mini-PSX. Look hyper sympa!

Des Prix alléchants, Des Conditions de paiement à votre guise...  
Contactez-nous!

Les produits ECTEC sont disponibles chez:



Ericore disponible: Nexus 4M & 16M  
connectables à un PC pour échange  
de sauvegardes par email!

"MOTEUR  
VIBRANT  
intègré"



Manette avec Moteur Vibrant INTEGRÉ par "VMS"  
Design ergonomique et sympa!  
L'ultime arme du joueur!



Câble RGB Audio:  
Améliorez le rendu de votre image



Un Vibreur de qualité léger et puissant

### Sur GAME BOY

#### GB UNIVERSAL LINK CABLE



Avec le câble universel à 4 tiles, les joueurs Gameboy peuvent faire échouer entre eux sans distinction de consoles. Compatible à la fois Gameboy classique, Pocket & Color.

#### Memory Card 1M



Cartes mémoires d'une qualité de fabrication exemplaire pour assurer une longue durée de fonctionnement.

## RAYON PRO

Certaines épreuves sont particulièrement retorses et il faut beaucoup de concentration pour en venir à bout. Voici quelques exemples d'épreuves pièges où il faut surtout essayer de réaliser un maximum de points.



La barre fixe. Il est difficile d'enchaîner des figures époustouflantes dans cette épreuve, et il faut le bon tempo pour réaliser les figures imposées. Utilisez le bouton Z et le pad directionnel pour enchaîner les mouvements.



Le 100 mètres nage libre. Réservée aux pros du pad, cette épreuve demande de la force dans les doigts et une endurance certaine. Le départ est très important, alors soyez vigilants.



Le 100 mètres haies. Il faut un excellent tempo pour appuyer en rythme sur les boutons C-Droit, C-Gauche et Z du pad. Les haies sont vraiment délicates à passer.



Le lancer du marteau. C'est une épreuve assez difficile. Il faut, au bout des 4 tours d'élan, propulser l'engin avec un angle de 45°. Un peu d'entraînement s'impose.



La manœuvre est assez délicate pour réussir un beau saut à la perche. La vitesse d'impulsion est le facteur le plus important.



Le 100 mètres plat est l'épreuve reine de ce jeu. Il faut tenir un rythme d'enfer jusqu'à la ligne d'arrivée.

Les dieux du stade sont de retour sur N64 dans une toute nouvelle édition de Track and Field, l'illustre simulation d'athlétisme. Cette nouvelle mouture est entièrement dédiée aux jeux Olympiques d'été. Et c'est sur une piste surchauffée par la chaleur caniculaire que vous entrerez dans la légende.

**C**e Track and Field Summer Games réserve des émotions fortes à tous les amoureux d'athlétisme et de compétitions de haut niveau. Le jeu ne possède pas d'introduction à proprement parler, mais des menus de sélection distingués et simples. Le mode Trial permet de participer à l'une des dix épreuves que propose le jeu. Au programme des réjouissances, le saut en hauteur, l'haltérophilie, le javelot, le 110 mètres haies, le 100 mètres nage libre, le lancer du marteau, le saut à la perche, la barre fixe, le saut en longueur et le 100 mètres plat.

**Riche et complet**

Le mode Championship est véritable attraction de ce nouveau titre de Konami. Les épreuves s'enchaînent comme dans une vraie rencontre d'athlétisme, et il faut assurer de

# Intern Track a summer

Les détails sont nombreux et le confort visuel est de premier ordre.



bons résultats pour bien figurer au palmarès final. Les participants ont le choix entre douze nations parmi les plus représentatives de l'athlétisme de très haut niveau.

**Épreuves secrètes**

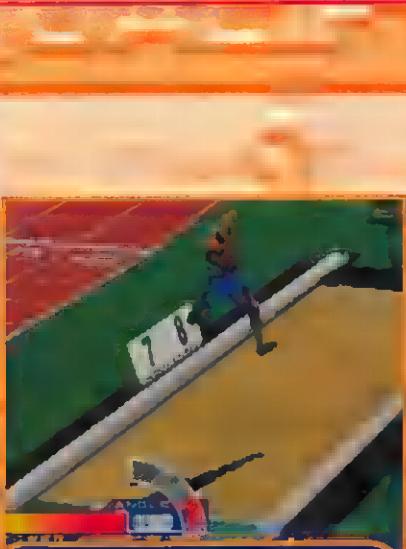
Les commandes de Nintendo 64 répondent bien et l'interface du jeu est particulièrement bien pensée. Vous devez enchaîner les mouvements et les actions au pad pour exécuter, avec un parfait tempo, les gestes imposés. Il faut beaucoup de concentration et de réflexes pour faire bonne figure dans les différentes épreuves. Une explication précise des commandes vous est donnée avant chacune des épreuves pour profiter pleinement de la compétition. Une fois les records battus, vous accédez à des épreuves secrètes qui relancent l'intérêt de la partie. Le mode

Multijoueur, jusqu'à quatre en simultané, permet des parties d'anthologie. La compétition est vraiment âpre et les défis s'enchaînent allégrement. Tout dans ce Track and Field Summer Games est tourné vers le spectacle. Les graphismes et la jouabilité sont étudiés pour procurer un maximum de sensations et le réalisme atteint un tel niveau qu'on s'attend à ressentir la sueur des athlètes perler à travers le pad...

## AVIS OUI

Incontestablement, ce Track and Field est une réussite sur le plan graphique. Les participants ne manquent pas d'allure, et l'animation procure des sensations visuelles inédites. Mais le véritable point fort de cette simulation se situe dans la grande souplesse des commandes et la parfaite utilisation du pad. Les figures et les exploits s'enchaînent facilement, à condition de maîtriser les finesse nécessaires pour battre un record du monde. Votre nervosité et vos réflexes seront mis à rude épreuve dans ce jeu qui fait la part belle au réalisme et au spectacle.

TOXIC



La course d'élan est primordiale lors du saut en longueur. Attention à la réception.

# national nd Field games



Les graphismes sont vraiment agréables. La Nintendo 64 est à la fête.

## AVIS OUI, MAIS...

Lorsque l'on joue seul, et que l'on fait le tour des différentes épreuves en mode Championnat, on s'ennuie un peu. Par contre, à plusieurs, la durée de vie du titre devient presque infinie tellement c'est l'éclat. Les pads en prennent plein la poire et les crampes au poignet et aux doigts ne tardent pas à venir... D'un autre côté, les graphismes sont très réussis, et la bande-son plonge immédiatement les joueurs dans l'ambiance. Bref, un titre fait pour le Multijoueur et un jeu comme on aurait aimé en voir plus souvent sur la Nintendo 64...

ZANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : OUI
- Textes : FRANÇAIS

● Développeur : KONAMI  
● Éditeur : KONAMI  
● SIMULATION D'ATHLÉTISME  
● 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

## PRESENTATION

Des écrans de sélection précis et des menus simples.

70%

## GRAPHISMES

Bon confort visuel.

90%

## ANIMATION

Les mouvements sont bien rendus. Fluidité et souplesse au rendez-vous.

92%

## MUSIQUE

Les thèmes n'ont rien d'innovant. Rien que du classique.

85%

## BRUITAGES

La foule réagit avec enthousiasme à vos exploits.

89%

## DUREE DE VIE

Des heures de jeu en mode Championnat. Le fun absolu en mode Multijoueur.

84%

## JOUABILITE

Les commandes sont bien utilisées et les actions s'enchaînent facilement.

92%

## INTERET

Même s'il ne concerne que les jeux Olympiques d'été, ce titre comblera les amoureux de sport et de sensations fortes !

91%

## MARCHAND DE TAPIS

Quand vous aurez ramassé un peu de thunes et des objets intéressants, rendez visite à cette charmante dame. Elle a des marchandises alléchantes dans son catalogue. Ensuite, vous pourrez même lui demander de passer vos possessions dans sa machine à fusionner, afin d'obtenir de nouveaux objets.



Le premier boss est assez coriace. Tapez dans les pieds pour faire tomber la tête et acharnez-vous dessus.



Il y a plus trois pierres disponibles. Plus besoin d'aller chercher l'adversaire pour sa transformation.



**Power Stone a fait partie de la première vague de jeux vitrines de la Dreamcast. Presque un an après sa sortie japonaise, voici ce nouveau jeu de baston 3D de Capcom, pas comme les autres.**

**P**ower Stone 2 reprend le principe efficace du premier épisode, à savoir la "bagarre de rue". Tous les éléments du décor peuvent servir d'arme ou de protection. Des caisses, des tonneaux, des poutres, des chaises, des flingues, des épées... tout. Pour sortir les Furies, il faut récolter trois Power Stone. Dans cet épisode, plus de quatre seront disponibles, en fonction du nombre de joueurs. Des personnages crédits font leur apparition, tels que Pete, le petit

garçon en bois, Julia, la pimbêche en robe mousseline, Gourmand, le cuisto pas tendre, et Accel, le cow-boy masqué. Avec les anciens perso toujours présents, cela fait douze héros disponibles au début du jeu. Ajoutons que la succession des décors n'est plus linéaire et qu'après certains combats, vous aurez le choix entre deux passages différents.

### Modes de travail

Pour allonger la durée de vie, une batterie de modes différents ont été élaborés. En plus du mode basique, où l'on joue à un contre un, vous trouverez un mode Arcade, où vous pourrez vous éclater (au propre comme au figuré) à quatre en même

temps. Enfin, pour la bonne bouche, le mode Aventure est sans conteste le plus intéressant. Le but est d'aller le plus loin possible (uniquement seul contre un adversaire), et de récolter le plus d'argent et d'objets spéciaux. Ensuite, vous pourrez faire vos courses chez l'Arabe ou le Chinois du coin, même faire des combinaisons avec les objets en votre possession. Attention, les mélanges ne donnent pas forcément de résultats satisfaisants, alors faites preuve de bon sens et d'imagination. Le jeu est équipé d'une fonction Network pour jouer en réseau. Mais, ayant testé Power Stone 2 en nos belles contrées, nous n'avons pas pu évaluer cette option.

### AVIS OUI !

L'année dernière, le côté primaire, mâtiné d'un minimum de tactique, de Power Tonne m'avait séduit et l'impatience me rongeait en attendant ce deuxième épisode. Dans ce nouveau volet, l'aspect bordélique me correspond complètement. Les décors, divisés en plusieurs parties, ajoutent leur grain de sel, surtout quand on est obligé de passer de l'une à l'autre. Malgré cela, Power Tonne 2 n'arrive pas à me passionner au point d'y passer des journées entières. Même avec tous les modes disponibles, on se lasse au bout du compte.

GIA

# POWER STONE 2



## LE JEU A QUATRE

En mode 4 joueurs simultanément, la caméra est placée très loin. Du coup, les perso qui se tapent dessus à l'écran sont tout petits. C'est un bordel monstrueux et pour s'y retrouver, il faut avoir l'œil. Parfois, il faudra courir d'un point à un autre, sous la menace d'une grosse boule de pierre ou d'un incendie envahissant. N'hésitez pas à bousculer les autres pour qu'ils tombent dans les pièges...



On retrouve les Furies fétiches de chaque perso.



S'amuser près des bords est un exercice périlleux.

## AVIS OUI, MAIS...

Dans ce deuxième volet, les innovations sont en nombre. Les graphismes, sans être de la qualité d'un SoulCalibur, sont variés, détaillés et colorés. De plus, les niveaux découpés et les gigantesques boss sont autant d'éléments qui surprennent. Pour ce qui est du mode Aventure, il est original et fun (course, slalom, escalade, natation), mais il souffre d'une durée de vie bien trop réduite: on en vient à bout en une demi-heure. Enfin, à quatre, le jeu saccade et ralentit lorsque les pouvoirs fusent à l'écran. Si rien ne vous intéresse ce mois-ci, laissez-vous tenter.

**KAEL**



Utilisez les mitrailleuses disponibles dans certains décors pour canarder l'adversaire.



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : BONNES

## PRESENTATION

Une intro sans prétention, qui ne cherche pas à éblouir. Pas vraiment recherché.

80%

## GRAPHISMES

C'est propre, clair et incisif. Les couleurs sont éclatantes.

85%

## ANIMATION

Ça bouge dans tous les sens. Même à quatre, l'action reste rapide et vive.

92%

## MUSIQUE

Pas très variée, pas très mélodieuse, elle ne brille pas par sa qualité.

75%

## BRUITAGES

Les cris, les baffes et les explosions sont terribles. Les bruitages sont bien rendus.

90%

## DUREE DE VIE

Malgré les nombreux modes, on en fait vite le tour.

82%

## JOUABILITE

Un peu brouillon quand quatre perso sont à l'écran, mais on s'y fait.

85%

## INTERET

Malgré toutes ses innovations et sa réalisation soignée, Power Stone 2 ne retrouve pas la pêche du premier épisode. Mais c'est un excellent dérouloir!

88%

# STREET FIGHTER EX PLUS

Pour une fois, les éditeurs n'ont pas chômé. Quatre mois après sa sortie japonaise, Street Fighter EX arrive en France. Switch, qui ne s'est pas remis de ses précédentes raclées, en tremble d'avance. Trop chanaille.

Il n'est pas nécessaire de vous rappeler ce qu'est Street Fighter. Pour cet épisode, Ryu, Ken et leurs amis ont quitté leur corps plat pour goûter aux joies de la 3D (ahhhh... Chun-Li). Par rapport au précédent épisode, les graphismes ont nettement évolué, et on est surpris par les nombreux effets spéciaux qui inondent l'écran. Dans ce deuxième volet polygonal, le principe reste le même. Il faut terrasser ses adversaires à grands coups de Combos et de Super Pouvoirs.

## Jouabilité 2D

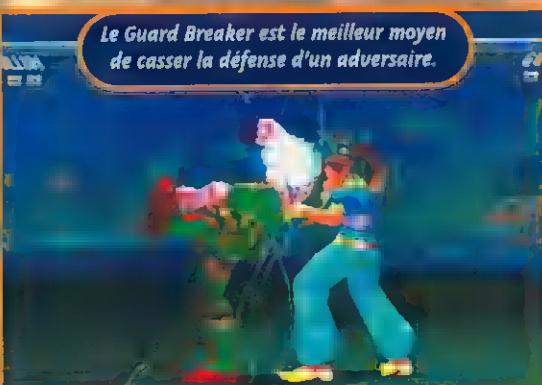
Ce jeu se démarque des autres titres du genre par sa jouabilité proche des versions 2D de Street Fighter. En effet, malgré une large aire de combat, les adversaires se font face, et il n'est pas possible de passer sur le côté afin d'esquiver une attaque. Il faut donc sans cesse

se protéger (maintenir Arrière enfoncé). Quant au système de Combos, il est toujours aussi simple, et se découpe en plusieurs variantes : soit vous enchaînez des coups de faible puissance, soit vous envoyez une super attaque grâce à votre barre d'énergie en haut de l'écran, soit vous passez en mode Excel. Dans ce dernier cas, vous disposez de quelques secondes pour envoyer un maximum de gnons.

## Du classique

Pour ce qui est des modes, ils sont très classiques. Vous retrouvez les habituels et indispensables Arcade et Versus (pauvre Switch...), ainsi que le Training dans lequel on peut réviser ses Combos. Enfin, le Bonus Game propose des petits jeux dans lesquels

Le Guard Breaker est le meilleur moyen de casser la défense d'un adversaire.



vos victoires sont fulgurantes (Super Finish), nouveaux combattants viendront vous défier.

il faudra faire preuve de rapidité et d'agilité, comme sur Super Nintendo. Marrant deux minutes, mais pas plus!



## AVIS OUI, MAIS...

Depuis la version Super Nintendo, je suis de très près la saga Street Fighter. Mais trop de jeux tuent le jeu, et cette série est devenue sans vie devant l'inflation de versions. De plus, les nouveaux personnages ne sont pas assez innovants (c'est tous des Ryu). Mais ce volet est tout de même mieux que les précédents, et la jouabilité est une référence en la matière. Les fans ne se sentiront pas dépassés. Et puis désormais, grâce à Switch, je redécouvre les joies du Perfect. Merci, mon ami.



Kael

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : ANGLAIS

Développeur : CAPCOM  
Éditeur : VIRGIN  
BASTON 3D  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
Sauvegarde : OUI  
Compatible : DUAL SHOCK

### PRÉSENTATION

Rien de transcendant.

80%

### GRAPHISMES

Les perso ont été affinés. Décor en 2D inchangés.

88%

### ANIMATION

Beaucoup plus lente que la version japonaise.

85%

### MUSIQUE

Enfin du nouveau! Les thèmes, sont vraiment péchus (Ryu).

89%

### BRUITAGES

On prend les mêmes, et on recommence!

88%

### DUREE DE VIE

A deux, proche de l'infini.

90%

### JOUABILITE

Si le jeu n'était pas si lent, elle serait quasi parfaite.

87%

### INTERET

SF est un bon jeu, mais la saga s'essouffle. Il serait temps de changer de filon.

84%

# Concours RAYMAN 2

## A GAGNER

26 jeux  
Rayman 2 Dreamcast



2 Dreamcast



26 tee-shirts  
Rayman 2

46 stylos  
Rayman 2

Joue et gagne  
3615 TCPLUS\*  
ou  
08.36.68.11.41\*

# EURO 2000

À l'occasion de la compétition majeure de football de cette année, à savoir l'Euro 2000, Electronic Arts surprend tout le monde avec une version spectaculaire de Fifa. Ce n'est un secret pour personne, l'appétit du gain dirige le monde.

**C**omme dans toute simulation de foot qui se respecte, l'introduction propose quelques belles images de sportifs en short qui se la donnent grave en courant après un ballon. La réputation d'Electronic Arts dans le domaine de la précision statistique n'est pas démentie avec cet Euro 2000. Les modes de jeu, au nombre de cinq, sont complets et précis. Le Match amical vous offre la possibilité de choisir les équipes les plus importantes d'Europe et de participer à une rencontre rapide. Le mode Euro 2000 vous place dans les conditions exactes de la compétition qui se disputera cette année en Hollande et en Belgique. Le mode Défi permet à huit joueurs de participer à un tournoi rapide où les sensations sont extrêmes. Le mode But en or oppose deux équipes qui vont devoir atteindre un nombre de buts fixé au préalable. Quant à la partie intitulée "mise en jambe", elle vous permettra de saisir toutes les finesse techniques

présentes dans cet Euro 2000 grâce à des figures imposées. Tout, dans ce nouveau soft, est orienté vers la simulation pure et dure. Les statistiques sont d'une précision remarquable, et la possibilité de gérer et d'élaborer des stratégies pour chacune des équipes constitue le gros point fort. L'environnement des matchs est particulièrement soigné et le souci du détail omniprésent.

**UNE COMPÉTITION CLASSIQUE**  
Reste que ce successeur de Fifa 2000, malgré certaines innovations, pâtit des mêmes défauts que son prédécesseur. L'esprit du foot spectacle n'est pas au rendez-vous, et cela malgré de nombreux aspects réalistes. Au final, côté game-play, cette simulation ne correspond pas plus à un jeu de foot qu'à une simulation de hockey. Il faut se contenter de réaliser des



actions convenues et redondantes pour marquer. L'intelligence artificielle s'avère un peu limite, ce qui réduit d'autant l'intérêt général. Un soft bien aseptisé et sans relief, à réserver exclusivement à ceux qui s'intéressent plus à l'emballage qu'au contenu.



Euro 2000 ne permet pas une grande diversité d'actions, mais parfois le spectacle vaut le coup d'œil.



	<ul style="list-style-type: none"> <li>Version : OFFICIELLE</li> <li>Dialogues : FRANÇAIS</li> <li>Textes : FRANÇAIS</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Développeur : EA</li> <li>Editeur : EA</li> <li>SIMULATION DE FOOT</li> <li>1-8 JOUEURS SIMultanÉMENT</li> <li>Sauvegarde : OUI (1 BLOC)</li> <li>Compatible : DUAL SHOCK</li> </ul>
<b>PRESSENTATION</b>	90%
De beaux footballeurs et une musique house-techno-D.J.	90%
<b>GRAPHISMES</b>	92%
Les détails sont nombreux et réalistes. Un travail de qualité.	92%
<b>ANIMATION</b>	75%
La vitesse est enfin bien sentie, mais beaucoup de saccades.	75%
<b>MUSIQUE</b>	85%
Des thèmes hyper sérieux qui donnent un côté un peu grave.	85%
<b>BRUITAGES</b>	85%
Assez discrets. Les commentaires sont une fois de plus déplacés.	85%
<b>DUREE DE VIE</b>	89%
Des heures, malgré l'absence d'équipes extra-européennes.	89%
<b>JOUABILITE</b>	60%
Un scandale une fois de plus. Le jeu est répétitif et sans saveur.	60%
<b>INTERET</b>	81%
De beaux graphismes et des statistiques précises pour un titre qui oublie l'essentiel : le jeu.	81%

## AVIS NON, MAIS...

Cet Euro 2000 possède une esthétique attrayante. Les joueurs sont bien modélisés et l'environnement des matchs est particulièrement classe. C'est donc dans le domaine de la jouabilité et de la profondeur que le problème se pose. Euro 2000 se joue dans une imprécision quasi totale : les centres sont aléatoires et il est vraiment impossible d'élaborer un style de jeu singulier. Certes, Euro 2000 possède une vitesse convenable, mais l'aspect répétitif des actions mine le plaisir de jouer. Fans de simulations réfléchies, passez votre chemin. Mordus de stats et de beau jeu stérile, à vos manettes!

**TOXIC**



# THE TYPING OF THE DEAD

Après l'énorme succès de *The House of the Dead 2* sur Dreamcast, Sega joue la carte du délires avec *The Typing of the Dead*.

Sega a choisi un titre bien évocateur pour ce jeu vraiment pas comme les autres. C'est simple, imaginez *The House of the Dead 2*, avec un clavier à la place du gun. Pour tuer les monstres, il ne faut plus les pointer avec son arme, mais taper correctement les mots qui s'affichent sur eux. Déliant, et même carrément crétin, diront certains. Avec un principe aussi fou, Sega a réussi un jeu complètement décalé, avec le noble but d'apprendre en s'amusant la dactylographie aux petits Japonais. *The Typing of the Dead* est composé des deux modes, Arcade et Original, dont les déroulements sont presque identiques à ceux de *The House of the Dead 2*. Quelques changements ont été opérés



Le mode Tutorial est incontournable pour apprendre l'emplacement des touches.



Souvent, les mots sont ironiques. Pour ce boss affreux, lisez "le mignon cuisinier"...

pour mieux coller à l'action. On peut choisir le chapitre à jouer au début. Les monstres vous sauteront moins rapidement dessus, en raison du temps demandé pour taper les lettres qui changent à chaque partie. Avant de vous lancer à doigts perdus dans cette aventure dactylographique, le jeu propose aussi un tas de modes pour vous entraîner à taper à la machine. Ainsi, le mode Tutorial est un véritable cours pour dactylo en herbe, avec des leçons simples et des exercices à réaliser. Bien que tout soit en japonais, soulignons que, fort heureusement, les cours sont très visuels. Le mode Drill teste

les réflexes, la rapidité et la précision par l'intermédiaire d'épreuves simples. Il est même possible de jouer à deux en même temps, en branchant un deuxième clavier. Mais ne comptez pas sur AHL pour vous accompagner. Après *Get Bass*, *Parappa the Rapper*, *Ore no Ryogi* et *Space Channel 5*, notre chef ne comprend toujours pas l'enthousiasme de certains joueurs pour ces nouveaux genres.

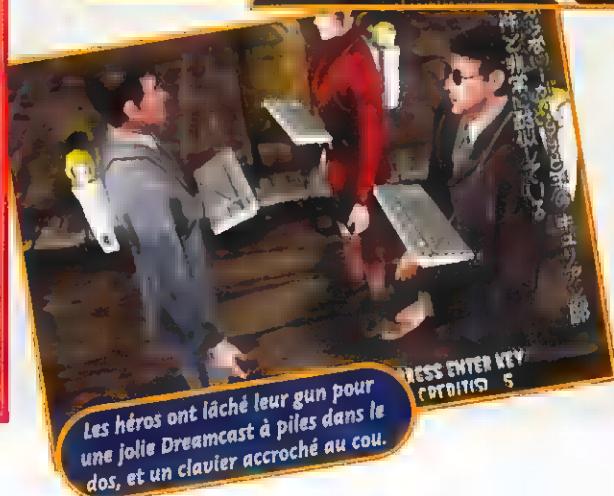
## AVIS OUI !

L'envie de jouer à *The Typing of the Dead* me rongeait depuis un moment. Et quand j'ai enfin mis la main dessus, il ne m'a pas déçue. Mais, plusieurs petits problèmes se posent. Tout d'abord, les mots à taper sont en japonais (heureusement, l'alphabet occidental pour les lire est sélectionnable).

Ensuite, la configuration du clavier est uniquement en qwerty, même en branchant un clavier français. De ce fait, ceux qui sont habitués aux claviers azerty s'emmèleront vite les pinceaux. Imaginez mon cqvgire pour taper cet article!

GIA

Dans les niveaux élevés, accrochez-vous pour saisir tous ces mots contenant des caractères spéciaux.



Les héros ont lâché leur gun pour une jolie Dreamcast à piles dans le dos, et un clavier accroché au cou.

- Version IMPORT
- Dialogues JAPONAIS
- Textes JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- FELÉ
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : VM
- Compatible : CLAVIER

PRÉSENTATION	Rien d'extraordinaire. Presque la même que dans le jeu original.	80%
GRAPHISMES	Pas de secret, ce sont les mêmes que dans <i>House of the Dead 2</i> .	90%
ANIMATION	Idem : on retrouve la même excellente animation.	90%
MUSIQUE	Répétitive, elle est surtout là pour stresser les doigts.	80%
BRUITAGES	Efficaces, même si parfois ils frisent le ridicule.	80%
DUREE DE VIE	Idéale pour apprendre la dactylo. Les modes sont nombreux.	80%
JOUABILITE	Malheureusement, les mots sont en japonais et en clavier Qwerty.	80%
INTERET	Un jeu innovant, basé sur un principe éducatif. Mais dès qu'on se prend au jeu, c'est mortel !	83%

# BREATH OF FIRE IV

Si vous connaissez et si vous avez aimé *Breath of Fire 3*, voici une nouvelle qui vous ravira: la suite arrive! Certes, il est d'abord sorti au Japon, mais il devrait voir le jour cet été aux Etats-Unis. Et il y a fort à parier que l'édition française suivra...

**B**reath of Fire 4 propose de retrouver Nina et Ryu (les héros de BoF3) pour de nouvelles aventures. On évolue donc dans un monde aux décors en 3D, et, comme dans tout jeu de rôles qui se respecte, il faudra enchaîner les phases d'exploration et de combat pour progresser. Mais ce serait dommage de résumer BoF4 ainsi. En effet, les programmeurs ont non seulement gardé tous les éléments qui ont fait la force de BoF3, mais ils y ont ajouté des innovations qui transforment ce jeu en véritable bijou. Ce qui marque en premier, ce sont les graphismes. On a droit à des dessins animés, que ce soit dans l'intro ou pendant certaines magies, et les décors ainsi que les personnages, tout en finesse, bénéficient de couleurs superbes. Ensuite, viennent les combats. Le nombre d'attaques



Le dessin animé d'intro, fort joli, vous présente certains héros du jeu. Ici, Nina et Ryu.

disponibles est plus qu'impressionnant: attaques normales, magies, coups spéciaux, "skills"... A ce sujet, l'une des grosses innovations du jeu est l'apparition des Combos magiques. Lorsqu'on lance plusieurs sorts, ceux-ci peuvent s'additionner; ils infligent alors des dégâts terrifiants aux ennemis. Enfin, on a le droit à bien plus de petits jeux, d'énigmes et de secrets. Pour

vous prouver à quel point cet épisode a été fignolé dans ses moindres détails, il est même possible de jouer à la pêche avec la canne de la Playstation! Seuls petits défauts: certains décors (surtout dans les villes) sont trop étroits, ce qui fait que l'on voit difficilement les héros, et la carte du monde est devenue statique (on voit juste le nom des lieux) alors qu'avant, on évoluait dans un monde en 3D.

On retrouve certains monstres de BoF3. Mais en majorité, ils sont inédits, à l'instar du scorpion.



Les dragons tiennent une place importante dans le scénario. Capcom s'est permis quelques originalités dans leur design. Ce gros ver, par exemple, est un dragon.



Lorsque vous évoluez sur la carte du monde, vous pouvez à tout moment établir un campement qui vous permet de regagner de la vie sans rien dépenser.



Lorsque vos personnages lancent des magies en même temps, elles peuvent s'additionner pour former des Combos. Leur nombre apparaît dans le cadre en haut à droite.

## AVIS OUI!

A l'époque, BoF3 constituait une petite révolution: un scénario prenant, un jeu magnifique, des énigmes à la hauteur, des petits jeux à gogo et une durée de vie impressionnante. Il semble que BoF4 reprenne tous les éléments de l'ancien volet, en ajoutant plein de belles choses. Et comme BoF3 est pour moi l'un des meilleurs RPG existant, loin devant un Final Fantasy trop aseptisé (beaux graphismes mais énigmes moyennes), il va sans dire que BoF4 risque de devenir pour moi l'un des meilleurs jeux au monde. Un jeu pur et dur, pour ceux qui en veulent!

CHEUB



Version: IMPORT

Dialogues: JAP

Textes: JAPONAIS

• Développeur: CAPCOM  
• Éditeur: CAPCOM  
• RPG  
• 1 JOUEUR  
• Sauvegarde: OUI (1 BLOC)  
• Compatible: DUAL SHOCK  
CANNE À PÊCHE

### PRESENTATION

Un vrai DA. Les menus sont jolis, mais en japonais.

### GRAPHISMES

Difficile de faire mieux sur PS. 3D nickel.

### ANIMATION

Un nombre d'animations hallucinant, et la 3D bouge bien.

### MUSIQUE

De magnifiques thèmes.

### BRUITAGES

De très bonne qualité, mais rien de spécial.

### DURÉE DE VIE

Le jeu est très complet, et doté d'une difficulté élevée.

### JOUABILITÉ

Le gros problème, à cause de la 3D en vue plongeante.

### INTERET

Ceux qui ont aimé BoF3 seront aux anges. Pour les autres, ce titre mérite le coup d'œil.

92%

• PARIS/ST LAZARE  
6 rue d'Amsterdam  
75009 PARIS  
Tél 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles  
46 rue des Fossés Saint Bernard  
75009 PARIS

Tél 01 43 29 59 59  
• JUSSIEU/PC/MAC  
17 rue des Ecoles  
75005 PARIS

Tél 01 43 33 68 68  
• PARIS/ST MICHEL  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS

Tél 01 43 85 55  
• PARIS/VICTOR HUGO  
137 avenue Victor Hugo  
75116 Paris

Tél 01 44 03 00 55  
• VAUGIRARD (15)  
365 rue de Vaugirard  
75015 Paris

Tél 01 53 688 688  
CHELLES (77)  
Centre Commercial Chelles 2  
Notionale 34 - 77508 Chelles

Tél 01 44 26 70 10  
ORGEVAL (78)  
C. Ccial Art de Viva Niv. 1  
Tél 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)  
16 rue de la Paroisse  
78000 Versailles

Tél 01 39 50 51 51  
• VELIZY (78)  
37, avenue de l'Europe  
78140 VELIZY VILLACOUBLAY

Tél 01 39 700 500  
CORBEIL (91)  
C. Commercial VILLABE A6  
91813 VILLABE

Tél 01 60 00 28  
• ANTONY (92)  
25 av. de la Porte d'Orléans  
92160 Antony

Tél 01 46 665 666  
BOULOGNE (92)  
60 av. du Général Leclerc N.10  
92100 BOULOGNE

Tél 01 41 31 08 08  
LA DEFENSE (92)  
C. Ccial Art du Quai du Temps  
Rue des Arcades Est - N° 2

Tél 01 47 73 00 11  
• AULNAY (93)  
C. Ccial Parinor - N° 1  
93606 Aulnay sous Bois

Tél 01 48 67 39 39  
PANTIN (93)  
63 avenue Jean Jaurès - N. 3  
93500 PANTIN

Tél 01 48 441 321  
• ST DENIS (93)  
C. Ccial St Denis Basilique  
6 passage des Arbalétriers  
93200 ST DENIS

Tél 01 42 43 01 01  
DRANCY (93)  
C. Ccial DRANCY AVENIR  
220, rue de Stalingrad - N. 186

93700 DRANCY  
Tél 01 43 11 37 36  
CHENNEVIERES (94)  
C. Ccial PREVIENT N. 4  
92490 ORMESSON

Tél 01 45 939 939  
CRETEIL (94)  
5 rue du Général Leclerc

94000 CRETTEIL  
[Entrée rue Sébastien Cézanne]  
Tél 01 49 81 00 00  
• KREMLIN BICETRE (94)  
38 bis av. de Fontainebleau N° 7

94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Ivry)

Tel 01 43 901 901  
• FONTENAY SOUS BOIS (94)  
C. Ccial Val de Fontenay

94120 Fontenay sous Bois

Tel 01 48 76 6000  
CERGY PONTOISE (95)  
C. Ccial Cergy 3 Fontaines

95000 Cergy

Tel 01 34 24 78

• SANNOIS (95)  
150 rue Comte de  
65 rue Sannois

Tel 01 30 25 04  
• MARSEILLE (13)  
C. Ccial Grand Littoral  
13464 MARSEILLE

Tel 04 91 09 00 20  
HEROUVILLE SAINT CLAIR (14)  
C. Ccial St Clair

14200 HEROUVILLE SAINT CLAIR

Tel 02 31 951 952  
TOULOUSE (31)  
14 rue Tempinières

31000 Toulouse

Tel 05 61 216 216  
REIMS (51)  
44, rue de l'abbé Migne

51100 REIMS

Tel 03 26 91 04 04  
• LILLE (59)  
52 Rue Esquermoise

59000 LILLE

Tel 03 20 519 559  
FLEURS (59)  
C. Ccial Carrefour Douai-Fleur

RN 43

59128 FLEURS en Escaut

Tel 03 27 05 05

COMPIEGNE (60)  
37, 39 cours Guyemer

60200 COMPIEGNE

Tel 03 44 20 00 52  
LYON (69)  
5, rue Victor Hugo **NOUVEAU !**

69002 LYON

GUVERTURE EN JUIN 2000 !  
• LE MANS (72)  
44, 48 av. du Général de Gaulle  
72000 LE MANS  
Tél 02 43 23 4004  
• ALBERTVILLE (73)  
C. Ccial GIGANT CASINO  
Z.A. du Châtelot  
73200 ALBERTVILLE

Tel 04 79 31 20 30  
LE HAVRE (76)  
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP

Mont Gaillard

76620 LE HAVRE

Tel 02 35 88 08 08  
AMIENS console (80)  
1 rue des Jacobins

80000 Amiens

Tel 02 37 97 88 88  
• AMIENS PC (80)  
rue Lomarcq

80000 Amiens

Tel 02 32 66 06 06  
POITIERS (86)  
12 rue Gaston Hulin

86000 Poitiers

Tel 05 49 58 58 58  
ouvert la dimanche • pour en savoir plus

# AVEC DES CADEAUX

# COMME CA...

1er Prix : UN SCOOTER ZIP 50cm<sup>3</sup>



PIAGGIO



2ème Prix :

UNE PLANCHE DE SURF "SHORTBOARD"

et

300.000 Frs

en

# Bons d'Achat !



# C'EST PLUS UN CONCOURS...

# C'EST UN HOLD-UP !

Du 1er au 30 Juin 2000,

venez retirer votre Bulletin de Participation  
dans tous les Magasins



\*Voir conditions en magasin

# ESPACE 3 GAME'S

# ESPACE 3 GAME'S

# ESPACE 3 GAME'S

## DVD

### NEW LECTEUR DVD SAMSUNG 700

2490 F

ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

7ème VOYAGE DE SINBAD	189 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F
007 GOLDEN EYE	189 F	LE MASQUE DE ZORRO	189 F
ARMAGEDDON	189 F	LEON MORIN PRETRE	189 F
BABE 2	189 F	LE ROI LION 2	179 F
BIRDAY	189 F	LIMBO	189 F
CARMEN	189 F	LES 101 DALMATIENS	189 F
CHASSE A L'HOMME	189 F	LES VISITEURS 2	189 F
COFFRET ALIEN VOL 1 A 4	549 F	LETTRE A UN TUEUR	189 F
DARKMAN	189 F	MATRIX	189 F
ENNEMI D'ETAT	179 F	MILLIARDIARE MALGRE LUI	189 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F	MULAN	189 F
GO	189 F	PINOCCHIO	189 F
HERCULE	189 F	POKEMON VOL 1 LE DEPART	189 F
HORIZONS LOINTAINS	189 F	POKEMON VOL 2 PREMIERS DEPLIS	189 F
JAWBREAKER	189 F	POKEMON VOL 3 A CHACUN SA	189 F
JOHNNY MNEMONIC	189 F	TECHNIQUE	199 F
KING COBRA	189 F	RONIN BLADE	179 F
LA BELLE ET LE CLOCHARD	189 F	SHADOWS	189 F
LA DOLCE VITA	189 F	TAXI DRIVER	189 F
LA MOMIE	189 F	UN VIOLET SOUS LES TOITS	189 F
L'ARME FATALE 4	189 F	UNE FEMME SOUS INFLUENCE	189 F
LE CINQUIEME ELEMENT	189 F	UNE EQUIPE HORS DU COMMUN	189 F
LE DINER DE CONE	189 F	URBAN LEGEND	189 F

3 DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

## GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR (BLEU, JAUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
CONSOLE GAME BOY POCKET Verte + SOCCER	399 F
POKEMON PIKACHU	149 F
2 ECRANS (PO)	69 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	249 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F
IMPRIMANTE GAME BOY POCKET	399 F
MINI LIGHT (CO OU PO)	39 F
SMART COM (CO OU PO)	249 F
SACOCHE CARRYING CASE (CO OU PO)	29 F

720° SKATE BOARDING (CO)	149 F	MICROMACHINES 1 ET II (CO)	229 F
ALERTE AUX MARTIENS (CO)	249 F	MONTEZUMA (CO)	169 F
ARMY MEN (CO)	249 F	MOTOCROSS (CO)	199 F
ASTERIX SUR LA TRACE	249 F	NHL 2000 (CO)	229 F
D'IDEFIX (CO)	199 F	ODDWOOD L'EXODE D'ARM (CO)	199 F
ASTEROID (CO)	199 F	PITFALL (CO)	169 F
BATTLETANK (CO)	229 F	POKEMON BLEU	229 F
BRAIN DRAIN	99 F	POKEMON JAUNE	229 F
BREAK OUT (CO)	129 F	POKEMON ROUGE	229 F
BUGS BUNNY	129 F	POWER QUEST (CO)	199 F
ET LE CHATEAU HAUTE (CO)	229 F	PRO PINBALL BILLARD (CO)	229 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F	RAYMAN (CO)	129 F
BUST A MOVE 3	129 F	READY 2RUMBLE BOXING (CO)	129 F
BUST A MOVE 2	129 F	RENAULT CLIO RALLY (CO)	199 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	SPY HUNTER	229 F
CARMAGEDDON (CO)	199 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	SUPER MARIO BROS (CO)	129 F
CENTIPEDE (CO)	129 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
CLIO RALLY 2 (CO)	229 F	TARZAN (CO)	199 F
CROSS COUNTRY RACING (CO)	229 F	TAXI 2 (CO)	229 F
CUTTHROAT ISLAND	79 F	TAZ DEVIL MUNCHING (CO)	229 F
DAFFY DUCK (CO)	229 F	TELEFOOT SOCCER (CO)	169 F
DEFENDER + JOUST (CO)	229 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
DRIVER (CO)	229 F	TOMB RAIDER (CO)	249 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	229 F	TONIC TROUBLE (CO)	199 F
F-18 THUNDER STRIKE (CO)	199 F	TONKA RACEWAY (CO)	199 F
FOURMIZ (CO)	229 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
FRGGER (CO)	129 F	TRACK'N FIELD	169 F
GAME WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TOY STORY 2(CO)	249 F
GRUNTZ (CO)	199 F	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
JEREMY McGRAITH S.CROSS 00	199 F	UEFA 2000 (CO)	199 F
JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F	ULTIMATE PAINTBALL (CO)	229 F
KLUSTAR (CO)	199 F	TONKA RACEWAY (CO)	199 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
LE MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
LES 24H DU MANS (CO)	249 F	WARIO LAND 3 (CO)	249 F
LES RAZMOKE	249 F	WCW MATHIM (CO)	229 F
VOYAGE DANS LE TEMPS (CO)	249 F	WINTER GAMES (CO)	229 F
LUCKY LUKE (CO)	199 F	WRESTLEMANIA 2000 (CO)	199 F
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
METAL GEAR SOLID (CO)	229 F	YODA STORIES (CO)	229 F
MICKEY RACING (CO)	249 F	ZELDA (CO)	249 F

## AUTRE

MONTRES POKEMON PIKACHU: MODELE AIGUILLE	99 F	DIGITAL 69 F
CARTES POKEMON A JOUER, CLASSEURS POKEMON, FIGURINES POKEMON, PELUCHES, MONTRES, ETC... (NOUS CONTACTER)		
CONSOLE GAME GEAR + VR TROOPERS	449 F	
JAGUAR Syndicate	49 F	
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE ET GRATUITE		
DVD, PC, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 3DO, NEC		

## NEW

## PC

3D PROPHET	199 F	SIDE WINTER GAME PAD PLUS	149 F
GAME COMMANDER+MULTIPOINT	249 F	SIDE WINDER FREESTYLE PRO	149 F
BLEEM	349 F	SIDE WINDER STICK STANDARD PRO	149 F
XENTOR 32Mb	149 F	VOLANT+ PEDALIER	149 F
SIDE WINDER GAME PAD	249 F	RETOUR DE FORCE ACT.LAIS	99 F

AGE OF EMPIRE 2	349 F	MUSIC 2000	299 F
AIRPORT 2000 VOL N°2	349 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	349 F
ALIEN NATION	199 F	NERF ARENA	249 F
ALIEN VS PREDATOR GOLD	249 F	POMPEI	299 F
BATTLEZONE 2	249 F	PRO PINBALL COLLECTOR	199 F
BUSINESS SIMCOON	349 F	QUAKE 3 ARENA	349 F
CIVILIZATION TEST OF DRIVE	299 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	349 F
COLIN MCRAE RALLY 2	349 F	RATMAN C2	149 F
COMMAND AND CONQUER + ALERTE ROUGE	199 F	RATMAN COLLECTOR	149 F
DAIKATANA	349 F	RATMAN CP COFFRET	299 F
DIABLO 2	349 F	RATMAN 100 NIVEAUX	99 F
DIX HARD TRILOGY 2	249 F	RISING SUN	249 F
DRACULA	349 F	RISK 2	299 F
ENEMY ENGAGED	349 F	ROLLAGE STAGE 2	299 F
EVREQUEST THE RUIN OF KURNAK	249 F	ROLLER COASTER TYCOON	199 F
F1 2000	349 F	ROLLER COASTER TYCOON ADD-ON	149 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	349 F	ROLLER COASTER TYCOON DE LUXE	349 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	SHOGUN	299 F
FOOTBALL MANAGER 2000	249 F	SIM CITY WORLD EDITION	299 F
GTA 2	349 F	SLAVE ZERO	249 F
GUY ROUX MANAGER 2000	249 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
HALL LIFE+TELE-SHIRT	349 F	SOULRUNGER	249 F
HEROES 3 DE LUXE	349 F	STAR WARS FORCE	349 F
INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000	249 F	SUPERBIKK 2000	349 F
INVICTUS (CONQUEST 2)	249 F	THEME PARK WORLD	349 F
LES FOURMIZ	349 F	THEOCRAST	329 F
LES SIMS	349 F	TOY STORY 2	249 F
LOUVRA L'ULTIME MALEDICTION	349 F	TYAN	329 F
LE LINK 2000	349 F	UEFA 2000	349 F
MAXIMUM FLIGHT	249 F	VAMPIRE	249 F
MAYDAY	199 F	VIRTUAL SKIPPER	249 F
MDK 2	349 F	V-RALLY 2	349 F
MECH WARRIOR 3	199 F	WALL STREET TYCOON	329 F
MIGHT AND MAGIC MILLENIUM	349 F	WILD WILD WEST	249 F

## PROMO PC

### 2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

C.C TIBERIAN SUN	169 F	KOL 2000 REBEL + SHADOW	99 F
KOLMONKEY 3	99 F	KOL 2000 REBEL ASSAULT + DARK FORCE + X-WING	99 F
KOLGUY ROUX 99	99 F	KOL 2000 TELEFOOT MANAGER 99	99 F
KOL STAR WARS REBELLION	99 F	KOL 99 MIGHTY + MAGIC II	99 F
KOL 2000 CIVILISATION MULTILATER	99 F	KOL 99 PRO PINBALL BIG RACK	99 F
KOL 2000 EUROPEAN AIR WAR	99 F	KOL 99 SETTELENS 1 + 2	99 F
KOL 2000 FULL + DIG + INDIANA	99 F	MOTO RACER 2 CLASSIC	99 F
KOL 2000 MONOPOLY	99 F	V-RALLY 99	99 F

## MANGAS FILMS

### COFFRETS

ALBATOR 84 (7 vol.)	449 F	ALBATOR 84 (vol 1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (7 vol.)	389 F	BLUE SEED (vol 1 à 9)	129 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	449 F	CAPITAINE FLAM Partie II (vol. 1 à 13)	99 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F	COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
COBRA (7 vol.)	449 F	DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
DEZ Partie I (1 vol.)	449 F	EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
DEZ Partie II (8 vol.)	449 F	ESCAFLOWNE (vol. 1 à 6)	129 F
EMPIRE DES CINQ	449 F	KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	449 F	KEN 2 (vol. 1 à 4)	129 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	449 F	CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
ROBOTECH 2	449 F	LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
SAINTE-SEY : Le Sanctuaire (8 vol.)	449 F	NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
SAN KU KAI (9 vol.)	449 F	ROBOTECH (vol. 1 à 9)	129 F
TOM SAWYER Partie 1 (6 VOL)	449 F	STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
X-OR Partie II (8 VOL)	399 F	ULYSSE 31 (vol. 1 à 4)	99 F
X-OR Partie II (8 VOL)	399 F	X-OR (vol. 1 à 15)	99 F
X. ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 VOL.)	449 F		

## SATURN

ALIEN TRILOGY	FIFA 96	MAGIC CARPET	SCORCHER
ALONE IN THE DARK	FRANK THOMAS	NASCAR 98	SHOCK WAVE
AMOK	GHEN WAR	NBA ACTION 98	SLAM AND JAM
ANDRETTI RACING	GRID RUN	NBA JAM EXTREME	SPACE HULK 2
BLACK DOWN	HEXEN	NBA JAM T.E.	SOVIET STRIKE
BLACK FIRE	HI OCTANE	NBA LIVE 97	TEMPEST 2000
BURNING RANGERS	IRON MAN	NBA LIVE 98	TRASH IT
DEFCON 5	J.MADDEN 97	NHL POWERPLAY	W.L.S 97
DOOM	J.MADDEN 98	PGA TOUR 97	W.W.S 97
FIFA 96	LA HORDE	REVOLUTION X	W.W.S 98
	JEUX NEUFS JAPONAIS	RIVEN	WRESTLEMANIA
DARK SAVIOR	SHINING FORCE 3 SCK 3	ACCESOIR SATURN	
GALAXY FIGHT	SAMOURAI SHODOWN	ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
GRAN CHASER	TOSHINDEN URA	MANETTE ANALOGIQUE	149 F
		MANETTE MAD CATZ	69 F

## NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD		NEO GEO POCKET NOIR & BLANC
<tbl\_info



# SPEEDY GONZATEST



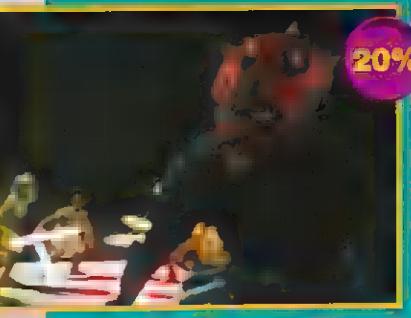
**C**onversation surprise (et traduite) dans les couloirs de la rédac entre Speedy Gonza et un cousin des States :

— Yo cousin ! Tu le crois ça ? Le Speedy est surbouillant en ce début de printemps.  
 — Non, t'es sûr de toi là ?  
 — Arrête trop de faire ton chanaille ! Et écoute ce que j'ai concocté comme jeux qui tuent ce mois-ci. Ça déchire grave de la mort brozeur ! Que de la PS : Pool Academy, Canal Plus Football Manager, WF Smack Down, Barbie Sports Extrêmes, Midnight in Vegas, et on terminera par le sublime SWEP1 Jedi Power Battles. Trop pur !

## PLAYSTATION

### STAR WARS ÉPISODE I - JEDI POWER BATTLES

Du temps de la SNES, Lucas savait encore nous prendre des jeux Star Wars plutôt pas mal. Mais sur PS, il n'en ramène pas une ! Ge SWEP1JPB reprend tout simplement le même moteur graphique que Star Wars - Menace Fantôme. Faut pas se fouler quand on a une grosse licence ! Bref, la maniabilité est mauvaise, les graphismes sont à mourir, l'intérêt de jeu est à zéro. Un beat'em all de base, répétitif et boursin, avec des phases plates-formes bidons. Bref, ça crachat un max. Star Wars ou pas, ne jetez pas l'argent par les fenêtres ! LUCASFILM



20%

## PLAYSTATION

### WF SMACK DOWN

WF est un jeu de catch. Vous avez sûrement déjà regardé une de ces chorégraphies généralement

commentées par des Québécois. De titanesques athlètes s'y affrontent en mimant un mélange de lutte, de judo, de chloppe. Le faible sexe est pour une fois bien représenté, et on pourra participer à des championnats féminins. Visuellement, ce n'est pas éblouissant, l'ensemble reste grossièrement pixélisé. Quant à la sono, dans le genre hard-rock bourrin et pas mélodique pour un sou, c'est assez réussi ! THQ



70%

## PLAYSTATION

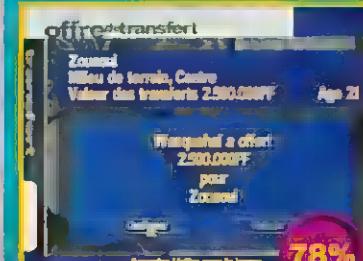
### POOL ACADEMY

Les habitués du genre l'auront compris Pool Academy est une simulation de billard. La quasi-totalité des règles de ce sport tout en finesse sont présentes dans le jeu. Plusieurs personnages au caractère et provenance multiples sont disponibles. On pourra décider de jouer contre un autre joueur, mais aussi deux, trois, voire plus, dirigé(s) ou non par la console. Une bonne étude de la notice est nécessaire avant de s'aventurer dans ce genre un peu spécial. Pool Academy n'est pas très visuel – on a vu meilleurs graphismes –, mais possède un nombre raisonnable de modes de jeu et pas mal de possibilités. UBI SOFT



75%

## PLAYSTATION



78%

### CANAL PLUS FOOTBALL MANAGER

Encore une simulation de management d'équipe de foot. Si vous aimez faire défilé les menus et vous casser la tête sur la gestion d'un club, ce soft est pour vous ! Les menus sont plutôt agréables, mais ne nous leurrez pas, ils restent des menus. Match amicaux, transfert, étude du budget du club, tout ou presque est possible. INFOGRAPHIE

## PLAYSTATION



65%

### MIDNIGHT IN VEGAS

Non, Midnight in Vegas n'est pas le titre d'un nouveau roman policier. C'est une simulation de casino : blackjack, roulette, machine à sous... On y trouve tous les jeux de hasard qui font tourner la tête et qui vident le portefeuille. Heureusement, sur PS, les jeux d'argent sont gratuits et peuvent rapporter des fortunes virtuelles. Malheureusement, MIV est nettement moins bien que Caesars Palace, tant graphiquement qu'au niveau de l'ambiance. Comme pour compenser cette lacune, on vous offre un CD audio des plus grandes crooners américains, c'est Papi qui va être content ! INFOGRAPHIE

## PLAYSTATION

### BARBIE SPORTS EXTREME

La faute dans le titre est présente sur la jaquette du jeu, bravo Mattel ! Voilà un jeu éducatif pour nos petites filles ! Toi aussi fais comme Barbie ! L'été, rollers, et l'hiver, snowboard ! Ouais ! Tout d'abord, Barbie est à poil et n'a que 50 francs en poche. Bref, un peu clocharde, la belle. Heureusement, seul le matériel est payant : les premiers modèles de patins Fisher Price et les pauvres boards à pois verts coûtent 50 francs, encore heureux ! Bref, une fois Barbie vêtue et équipée, on va pouvoir envoyer du gros dans le skate-park ou à la montagne. Toutes les copines de Barbie sont réunies et disent toutes en cœur : "On est les reines". Mouarf ! Les graphismes sont aussi fins et colorés qu'une baleine blanche, l'animation est déplorable, Barbie et ses copines rident comme des patates. Comme ils disent chez Mattel Multimédia : "Barbie : logiciel pour filles". Les pauvres... MATTEL MULTIMÉDIA



15%



*Acheter le jeu de ses rêves, c'est un peu comme croquer dans un hamburger contaminé par la maladie de la vache folle : on ne sent rien sur le coup, et c'est ensuite que les ennuis commencent. Pour éviter de perdre la tête, et le reste, Consoles+ vous propose chaque mois un concentré de ce qui se fait de mieux sur console. Merci qui ?*



## ACTION AUTOMOBILE DRIVER



- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bousé d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

## BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, upercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

## COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

## FOOT ARCADE ISS 98



- Konami
- 2 Joueurs
- Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

## AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

## COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE



- Sony
- 4 joueurs
- Logcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

## DOOM-LIKE QUAKE 2



- Activision
- 4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Librement adapté de la version PC, Quake 2 sur Playstation est une superbe réussite. Niveaux inédits, graphismes au top, mode 4 joueurs et bande sonore impeccable.

## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

## ACTION 3D METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrer une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

## BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

## BASTON 3D TEKKEN 3



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'a balle !

## COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

## COURSE DE RALLYE COLIN McRAE RALLY



- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

## EXPLORATION TOMB RAIDER



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.



## GLISSE X-GAMES PRO BOARDERS



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que t'as pu voir sur PS. Du pur snowboard!

## MULTIJOUER BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

## RPG FINAL FANTASY VIII



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

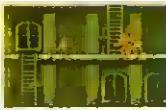
## IEU DE MUSIQUE BUST A GROOVE



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

## OLDIES CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

## PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.



## ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

## WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

## STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

## TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

## PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

## SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO 2



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

## SIMULATION DE TENNIS ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

## SHOOT'EM UP R-TYPE DELTA



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

## SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.



### BASTON FIGHTER DESTINY



- Infogrammes
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

### COURSE ARCADE RIDGE RACER 64



- NINTENDO
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

### DOOM-LIKE GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Voici la meilleure adaptation d'un film en jeu vidéo. Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Attention, ne pensez pas avancer en tirant sur tout ce qui bouge, vous vous feriez éliminer très rapidement. N'en déplaît à certains, il faut user de patience et de stratégie pour remplir chacune des missions. Le mode Multi-joueur est, quant à lui, une merveille du genre et 4 joueurs peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion.

### TENNIS ALL STAR TENNIS



- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

### SHOOT'EM UP ROGUE SQUADRON



- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

### BASKET NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

### COURSE DE RALLYE V-RALLY



- Infogrammes
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

### AVVENTURE 3D RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

### JEU DE BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

### SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

### MULTIJOUER MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bousrées d'action. Un must !

### ACTION/JEU DE RÔLES ZELDA OCARINA OF TIME



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !



### COURSE FUTURISTE WIPEOUT



- Infogrammes
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

### FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la tête position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décolle !

### ACTION 3D JET FORCE GEMINI



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tous meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa soeur et un chien robot..

### GLISSE 1080 SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

### FOOT ARCADE ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

### PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

### PLATES-FORMES MARIO 64/BANJO-KAZOOIE



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense.

Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages



que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété. Deux titres indétrônables !

# Amis mutants, tous à vos stylos !!

prix habituel  
12 numéros : 420F



1 Abonnez-vous



Recevez le jeu  
Resident Evil 3



379F prix public

2 3 Faites une  
économie de 280F !

4 Reprenez votre pad  
et vivez de nouvelles aventures avec Nemesis,  
le mutant indestructible, ou presque... A vous de jouer !

519F  
au lieu de 799F

Bulletin d'abonnement à retourner  
sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à Consoles+ pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de 799F soit 280F d'économie.

Je recevrai le jeu Resident Evil 3 sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ..... Tél. : (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles+.

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro : ..... Signature obligatoire : .....

Date d'échéance : ..... / .....

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Resident Evil 3 au prix de 379F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

## GUNSHOOT HOUSE OF THE DEAD



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration/Gun

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défi pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculé vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots. A votre santé !



## SPORT READY 2 RUMBLE



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Kit vibration

Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues.

La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs bougent de façon ultra réaliste et se déplacent sur le ring de



manière souple et fluide. Loin des simulations pures et dures, Ready 2 Rumble dispose d'une prise en main rapide. Au moins, on s'amuse tout de suite. L'ambiance est superbement reproduite et chaque boxeur est doté de coups spéciaux et d'attitudes particulières. Une vingtaine de combattants sont proposés, hommes ou femmes.

## GLISSE SNOW SURFERS



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Charné !

## COURSE ARCADE SPEED DEVILS



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

## SPORT TOMBRAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Kit Vibration

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara promène désormais ses gros melons. Chaud devant, chaud !

## SPORT VIRTUA STRIKER 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

## RALLYE SEGA RALLY 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Sega Rally 2 est la parfaite adaptation du jeu d'arcade sur Dreamcast. On en retrouve tous les points forts : maniabilité, réalisme, qualité des graphismes et plaisir de jouer. Différentes voitures sont pilotables et elles ont chacune leurs propres caractéristiques : tenue de route, accélération et vitesse de pointe. Attention, dérapages pas toujours contrôlés !



## PLATES-FORMES SONIC ADVENTURE



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Kit Vibration

La mascotte de Sega arrive dans un nouveau jeu de plates-formes tout en 3D temps réel. Que de changement depuis l'époque de la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A suivre également, la formidable introduction en images de synthèse. Fabuleux.



## ARCADE CRAZY TAXI



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Kit Vibration

Crazy Taxi est l'adaptation sur Dreamcast du jeu d'arcade. Le but est de débarquer des clients et de les emmener là où ils le désirent. Mais attention à la circulation : embouteillages, jardins, arbres, bancs et autres objets vous mèneront la vie dure. Plus qu'une simple adaptation, Crazy Taxi dispose de modes de jeu innédits créés spécialement pour la console de Sega : concours de saut sur un tremplin ou course/bowling. Voilà qui relance considérablement l'intérêt du jeu.

## BASTON 3D SOULCALIBUR



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Tout en haute-résolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Incontournable !



100 % SOLUCES + 100 % SOLUCES

# NUMÉRO 100

+ SON SUPPLÉMENT 46 PAGES  
DE SOLUCES POKEMON !



## CONSOLES SOLUCES 2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme



## PLATINUM SOLUCES 1

- TOMB RAIDER • TOMB RAIDER 2 • RÉSIDENT EVIL 2
- FINAL FANTASY VIII • L'ODYSSEE D'ABE

### + LES TIPS DES HITS

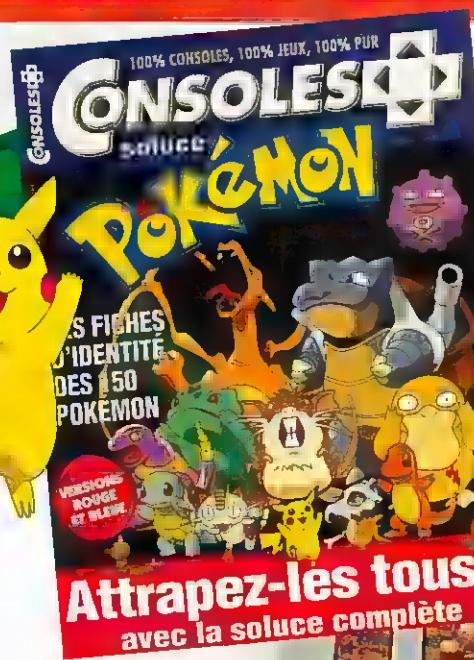
- COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE • COOLBOARDERS 2
- TENCHU STEALTH ASSASSIN • COLIN MCRAE RALLY • MEDIEVIL
- MICROMACHINES V3



## HORS SÉRIE N°12

- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

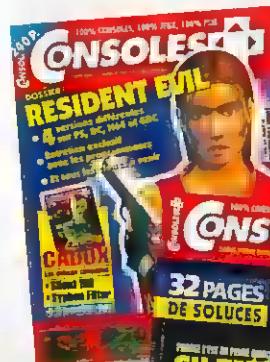
ATTENTION !  
LES HORS-SÉRIE  
N° 5, 7 ET 8  
SONT ÉPUISÉS



- 100 pour sang Baston
- 100 fois + de News

## CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • MISSION : IMPOSSIBLE
- SILENT HILL • JADE COCOON • DRIVER • X-FILES
- SYPHON FILTER



## NUMÉRO 90

- RESIDENT EVIL : + 32 PAGES DE SOLUCES

**BON DE COMMANDE** à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél. : 01 64 81 20 23  
Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F / mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 100 / 451100	50 F	X	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	X	
C+ Platinum N°1 / 450023	50 F	X	
HS12 / 450016	50 F	X	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	X	
C+ 90 / 451090	50 F	X	

Gi-joint mon règlement de : \_\_\_\_\_ F

à l'ordre de Consoles+  Chèque bancaire ou postal

Carte bancaire dont voici le numéro : \_\_\_\_\_

Date d'expiration de ma carte : \_\_\_\_\_ (\* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRÈS ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

## JUILLET

### PLAYSTATION

- Dance Dance Revolution
- De Sang Froid
- Destruction Derby Raw
- Dragon Valor
- Earthworm Jim 3D
- Front Mission
- Hogs of War
- LNF Star 2001
- Madden 2001
- Mike Tyson Boxing
- NBA Showtime
- Nightmare Creatures 2
- Pool Academy
- Reel Fishing 2
- Resident Evil Survivor
- Rugby 2001
- Sheriff fais-moi peur
- Silent Bombers
- Speed Ball 2100
- Spinjam
- Tenchu II
- Toshinden 4
- Walt Disney World Quest : Magical Racing Tour
- Wicked Surf
- World Tour Championship

### DREAMCAST

- Arcaterra
- Bust a Move
- Giga Wing
- Les Fous du Volant
- Mag Force Racing
- M-SR
- Nightmare Creatures 2
- Plasma Sword
- Renegade Racers
- Silver
- Star Wars Racer
- Street Fighter 3 : Double Impact
- Street Fighter Alpha 3
- Super Magnetic Neo
- Tech Romancer
- Tony Hawk's Pro Skater
- Walt Disney World Quest : Magical Racing Tour



## AOUT

### PLAYSTATION

- Adventure Racing
- Alexandra Lederman : Equitation Passion
- Animaniacs
- Bass Landing
- European Super League
- EVO's Space Adventures 99
- Gauntlet Legend
- Gerry Lopez Surf Riders
- Groge Warrior
- Harvest Moon
- Martian Gothic Unification 99
- Midnight in Vegas
- Nascar 2000
- Radical Bikers



## NINTENDO 64

- Battletanx : Global Assault
- Cyber Tiger
- Daikatana 64
- Dreamstory
- Duck Dodgers
- ECW Hardcore Revolution
- Fighter Maker
- Gauntlet Legend
- Jest
- Nascar 2000
- Operation : Winback
- Pokemon Snap
- Razmokets : La chasse aux trésors
- Starcraft 64

### DREAMCAST

- Aerowings 2
- Dead or Alive 2
- Deadly Pursuit
- Deep Fighter
- European Super League
- Fur Fighters
- Gauntlet Legend
- Heroes of Might And Magic 3
- Hot Rod City
- Pao Pao Park
- South Park Rally
- Super Runabout 2
- Taxi 2

## SEPTEMBRE

### PLAYSTATION

- Alien Resurrection
- Aztec
- Chase the express
- DIRT
- Driver 2
- Hellboy
- Legend of Dragoon
- Marvel vs Capcom 2
- Messiah
- Moto Racer World Tour
- Parasite Eve 2
- Rayman 2
- Spiderman
- Suzuki Alstare Racing
- Terracon
- Test Drive Cycles
- Time Crisis : Project Titan
- TNT 4x4
- Vib Ribbon
- X-Men

### NINTENDO 64

- Destruction Derby
- Nuclear Strike
- Road Rash
- Spiderman

### DREAMCAST

- Black and White
- Evil Twin : Cyprien's Chronicles
- F1 Racing Championship
- Hidden and Dangerous
- Max Payne
- Stupid Invaders
- Supreme Snowboarding
- Wetrix

# TIPS



Les beaux jours sont là! La saison des amours! Ça me rend tout joyeux... Et puis c'est toujours agréable pour un fan de voir arriver la période estivale, puisque la rentrée scolaire correspond souvent à de gros événements dans le domaine du jeu vidéo, que ce soit en Europe, aux Etats-Unis ou au Japon. Moi, j'ai hâte de jouer à Munch Oddyssee ou encore ESPN Games Snowboarding sur PS2, pas vous? Bon, en attendant ces réjouissances, régalez-vous de la dernière et chaude fournée de tips tout droit sortie du derrière les fagots. Je vous donne le vrai code pour MediEvil 2 PS en exclu, et bien d'autres surprises... Bonne bronzette.  
Switch



## DREAMCAST

### LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Cette suite de Legacy of Kain sur Dreamcast est plutôt bonne... Les idées y sont nombreuses et le scénario assez captivant. Toutefois, les énigmes sont souvent tarabiscotées et un peu répétitives. Ces quelques codes vous permettront toutes les fantaisies.



#### POUR SE REMETTRE DE L'ÉNERGIE

Tapez : Bas, □, Haut, Gauche, Haut, Gauche.



#### POUR AVOIR TOUTES LES ABILITÉS

Tapez : deux fois Haut, Bas, deux fois Droite, Gauche, □, Droite, Gauche, Bas.



#### POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE L'ÉNERGIE

Tapez : Droite, □, Gauche, □, Haut, Bas.



#### POUR SE REMETTRE DE LA MAGIE

Tapez : deux fois Droite, Gauche, □, Droite, Bas.

#### POUR AVOIR LA MAGIE AU MAXIMUM

Tapez : □, Droite, Bas, Droite, Haut, □, Gauche.



#### POUR PASSER À TRAVERS LES BARRIÈRES

Tapez : Bas, deux fois □, Gauche, Droite, □, Haut.



#### POUR GRIMPER SUR CERTAINS MURS

Tapez : □, Bas, □, Droite, Haut, Bas.

#### POUR DIMINUER SON ÉNERGIE

Tapez : Gauche, □, deux fois Haut, Bas.

#### POUR AVOIR LA SOUL REAVER

Tapez : Bas, □, deux fois Droite, deux fois Bas, Gauche, □, Bas, Droite.



#### POUR AVOIR L'AERIAL REAVER

Tapez : □, B, Droite, □, deux fois Gauche, Droite, Haut.



#### POUR AVOIR LA KAIN REAVER

Tapez : □, □, Droite, □, deux fois Gauche, Droite, Haut.



#### POUR AVOIR LA FIRE REAVER

Tapez : □, Droite, Bas, B, Haut.



#### POUR AVOIR L'ABILITY DE FORCE

Tapez : Gauche, Droite, □, Gauche, Droite, Gauche.



#### POUR AVOIR LA GLYPHE DE FORCE

Tapez : Bas, Gauche, □, Bas, Haut.

#### POUR AVOIR LA GLYPHE DE PIERRE

Tapez : Bas, B, Haut, Gauche, Bas, deux fois Droite.



#### POUR AVOIR LA GLYPHE D'ULISSE

Tapez : deux fois Droite, Bas, □, deux fois Haut, Bas.

#### POUR AVOIR LA GLYPHE D'EAU

Tapez : Bas, B, Haut, Bas, Droite.

#### POUR AVOIR LA GLYPHE DE FEU

Tapez : deux fois Haut, Droite, Haut, □, Droite.

#### POUR AVOIR LA GLYPHE DE LUMIÈRE

Tapez : Gauche, B, Gauche, deux fois Droite, deux fois Haut, Gauche.

#### POUR POUVOIR SE DÉPLACER DANS N'IMPORTE QUEL ENDROIT VIA LES PORTAUX

Tapez : deux fois Haut, Bas, deux fois Droite, Gauche, B, Droite, Gauche, Bas.

## PLAYSTATION

## FEAR EFFECT

Ambiance manga sauce Resident Evil, c'est un peu à quoi fait penser Fear Effect. Des couleurs très dessin-animé et une atmosphère cinématographique. Ce jeu est vraiment spécial, et son ambiance

encore jamais vue. Bref, à découvrir pour ceux qui n'y ont pas joué et, pour les autres, des cheat codes en pagaille. De quoi se défoncer sans risque ! C'est parti !

*Note : tous les codes qui suivent s'effectuent dans l'écran d'options. Placez-vous sur "Remerciements" et validez... faut taper le code durant le défilement du staff de*



Entrez tout d'abord dans les options...



puis allez dans les Credits.



C'est ici qu'il faut taper les codes. Si c'est réussi, on entend un sifflement de balle.

## POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE INFINIE

Pressez : L1, Triangle, Haut, Bas, deux fois Rond, Triangle, Carré, Droite, Carré.



Plus rien à craindre qui ou quoi que ce soit désormais !



les chargeurs sont pleins à bloc.

## POUR TUER EN UN COUP AVEC TOUTES LES ARMES À FEU

Pressez : L1, Triangle, Haut, Bas, deux fois Rond, Triangle, Carré, Bas.



Un code qui permet de croire que l'on est très bon tireur.



POUR RÉSOUTRE TOUTES LES ÉNIGMES À PUZZLE

Pressez : L1, Triangle, Haut, Bas, deux fois Rond, trois fois Bas, Haut.

## POUR AVOIR UN MODE EXPERT

Pressez : trois fois Bas, Triangle, trois fois Bas, Carré, Gauche, Droite.

## LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

— un peu d'élan et hop je saute... " vian "

— super, une trousse de soins. Ah, non, une grenade... " boom "

— ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir ! " couch "

— allez, un p'tit looping, j'ai la place. " vault "

— boaf fastoche ce niv... " vian " — ouah un passage secret ! " chbing "

— c'est quoi ce truc ? Ah ok, un bonus, génial... " crac "

— même pas besoin de freiner dans ce virage. " vault "

NE MOUREZ PLUS!  
CONSULTEZ NOS ASTU CES & SOLUCES

3615 ASTU  
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTU CES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE MOUREZ PLUS!  
CONSULTEZ NOS ASTU CES & SOLUCES

par téléphone

08 926 88 926

24h/24, composez le

08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTU CES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

## NINTENDO 64

## TONY HAWK'S PRO SKATER

Yo! Tony, le pro du skate, sur Nintendo ! C'est trop pur et c'est pas dur! Encore moins avec la tonne de tips qui nous arrivent tout droit du ciel. On va pouvoir chopper toutes les cassettes, faire les tricks secrets plus vite, avoir un mode Turbo, les stats à fond, la photo de la femme de Tony Hawk... J'en passe des vertes et des meilleures!



**Note :** tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause en maintenant le bouton L appuyé. Si c'est réussi, l'écran se met à trembler.

## POUR AVOIR TOUTES LES CASSETTES

Pressez : C-Droite, Gauche, Haut, deux fois C-Haut, Droite, Bas, Haut.

## POUR FAIRE LES TRICKS SPÉCIAUX PLUS RAPIDEMENT



**Et voilà, la dernière compétition est disponible!**

Pressez : C-Haut, Gauche, deux fois C-Bas, Haut, Bas, Droite.

## POUR AVOIR DES CARACTÉRISTIQUES PARFAITES

Pressez : C-Haut, C-Droite, Gauche, C-Droite, Droite, Haut, Bas.

## POUR AVOIR TOUTES LES STATS À 10

Pressez : C-Haut, C-Gauche, Gauche, Haut, C-Bas.

## POUR AVOIR LES STATS À 13

Pressez : C-Haut, C-Gauche, Gauche, Haut, Bas.

## POUR AVOIR LE MODE RALENTI

Pressez : deux fois Bas, C-Haut, C-Droite, Gauche.



## POUR AVOIR LE MODE TURBO

Pressez : Droite, Haut, deux fois Bas, Haut, Bas.

## POUR AVOIR UNE PHOTO DE FILLE

Pressez : C-gauche, C-Bas, C-Droite, C-Gauche, C-Bas, deux fois C-Droite.



*crois bien que c'est la femme de Tony. Nice girl*

## PLAYSTATION

## SPYRO II : GATEWAY TO GLIMMER

Petit dragon deviendra grand... Spyro est une bestiole toute rose (d'ailleurs, les filles adorent). Ce nouvel épisode réserve bien des surprises et de nombreuses heures de jeu. Challenges variés, mondes gigantesques, nouvelles Abilities...

Il y a de quoi faire ! Pour ceux qui ont terminé le jeu et pour les autres, voici quelques codes sympathiques aux effets multiples.

*Note : tous les codes s'effectuent pendant la Pause.*

## POUR AVOIR TOUTES LES ABILITIES

Pressez : quatre fois Rond, Carré. Si c'est réussi, Spyro pourra nager, cracher d'énormes flammes et bien d'autres choses...



## POUR AVOIR UNE GROSSE TÊTE

Pressez : quatre fois Haut, quatre fois R1, Rond.

## POUR AVOIR UN SPYRO PLAT

Pressez : Gauche, Droite, Gauche, Droite, L2, R2, L2, R2, Carré.



*L'astuce de la grosse tête, un grand classique du genre.*

## POUR AVOIR UN SPYRO ROUGE

Pressez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Rond.



*Une astuce pratique pour passer sous une porte.*



*Quand Spyro voit rouge, mieux vaut ne pas se trouver dans les parages !*

## POUR AVOIR UN SPYRO BLEU

Pressez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Croix.



## POUR AVOIR UN SPYRO ROSE

Pressez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Carré.



## POUR AVOIR UN SPYRO NOIR

Pressez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Carré.



## POUR AVOIR UN SPYRO JAUNE

Pressez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Haut.



## POUR VOIR LES CRÉDITS

Pressez : Carré, Rond, Carré, Rond, Carré, Rond, Gauche, Droite, Gauche, Droite.



# LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

"— ouah comment elle déconne la manette!" **honte**  
 "— vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer." **ah ah**  
 "— rah d'accord on peut même plus se gratter le nez..." **oui oui**  
 "— j'ai fait exprès, je voulais manger." **pouffe**  
 "— j'ai rêvé? Il a pas sonné le téléphone?" **gabgab**  
 "— d'facons l'écran est mal réglé..." **noDen?**  
 "— je le crois pas, y a un maxi gros bug!" **couine**

## NE PERDEZ PLUS! CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

**3615 ASTU  
3615 SOLU**

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE  
D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

## NE PERDEZ PLUS! CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone

**08 926 88 926**  
**24h/24, composez le**  
**08 926 88 926**

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES  
QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

## PLAYSTATION

### MEDIEVIL 2

Erratum: le mois dernier, je vous donnais un code pour Medievil 2. Malheureusement, il ne fonctionne pas sur la version définitive et était réservé aux professionnels. Comme d'habitude, la fuite a eu

lieu sur le Net et a semé la confusion dans mon esprit. L'erreur est réparée, veuillez m'en excuser! Vous pouvez désormais profiter de toutes les tricheries qui vous sont dues.

#### POUR AVOIR LE MEGA CHEAT MODE

Pendant la pause, maintenez L2 et pressez: Bas, Droite, Rond, Gauche, Gauche, Triangle, Droite, Rond, Gauche, Gauche.



C'est pendant la Pause que tout se joue.



C'est réussi! menu "Codes" apparaît.

A l'intérieur, on peut quasiment tout avoir : plus de vie, d'argent, toutes les armes, la grosse tête, terminer le niveau... La totale!



Dès l'activation des codes, sir Fortesque peut prendre la grosse tête...

... Normal ! Avec cet arsenal, le voilà indestructible.



## ACTION REPLAY

## PLAYSTATION

*Note : Veuillez à toujours respecter la compatibilité entre la version de votre jeu (NTSC : Jap, US ; Pal : UK, FR, Deutsch) et les codes donnés (ex : les codes de FFVIII Pal UK ne fonctionnent pas avec le jeu français). Pensez aussi que les codes donnés sont garantis pour fonctionner à condition que votre Action Replay ne soit pas trop vieille et que son "software" ne soit pas périmé.*

## FINAL FANTASY VIII (PAL FR)

## PAS D'ENNEMIS

8007 9290 0008

## SAUVEGARDER PARTOUT

3007 8641 0003

## ARGENT INFINI

8007 831C E0FF

8007 831E 05F5

## TOUJOURS ÊTRE EN "LIMIT"

3007 8BD9 0004

3007 8DA9 0004

3007 8F79 0004

## UTILISER LES "GUARDIAN FORCE" RAPIDEMENT

8007 8BCC 0000

8007 8D9C 0000

8007 8F6C 0000

## DÉBLOQUER TOUS LES "GUARDIAN FORCE"

5000 1044 0000

3007 7871 0001

## TOUS LES OBJETS

5000 C602 0001

3007 8354 0001

## OBJETS INFINIS

5000 C602 0000

3007 8355 0063

## TOUTES LES CARTES

50003701 0000

30078AF0 00E3

50001601 0000

30078B27 00E3

50002101 0000

30078B3D 00F0

50000501 0000

30078B5E 00FF

## TEMPS ≈ 00:00

800784E0 0000

800784E2 0000

## HP INFINIS PENDANT LE COMBAT

80078D2A 270F

80078EFA 270F

800790CA 270F

## EVERYBODY'S GOLF 2 (PAL)

## TOUS LES PERSONNAGES

D0046EB0 0007

80046EB0 1FFF

## POUR AVOIR TOUS LES PARCOURS

80047894 00FF

## LE JOUEUR 1 GAGNE TOUJOURS

50001202 0000

80046D7E 0002

## STATUT AU MAX

80046EB8 FFFF

80046EBA 00FD

30046EBC 0063

80046EC2 0005

## DUNE 2000 (PAL)

## CODES POUR LES ATREIDES

## EPICE INFINIE

800E090E 0098

## BÂTIMENTS GRATUITS

800E061C FFFF

## UNITÉS GRATUITES

800E062C FFFF

## CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS IMMÉDIATE

800E0622 5A00

## CONSTRUCTION DES UNITÉS IMMÉDIATE

800E0632 5A00

## UPGRADE IMMÉDIAT

800E 06D2 59FF

## CODES POUR LES HARKONNEN

## EPICE INFINIE

800E 15BA 0098

## BÂTIMENTS GRATUITS

800E 12C8 FFFF

## UNITÉS GRATUITES

800E 12D8 FFFF

## CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS IMMÉDIATE

800E 12CE 5A00

## CONSTRUCTION DES UNITÉS IMMÉDIATE

800E 12DE 5A00

## UPGRADE IMMÉDIAT

800E 137E 59FF

## CODES POUR LES ORDOS

## EPICE INFINIE

800E 2266 0098

## BÂTIMENTS GRATUITS

800E 1F74 FFFF

## UNITÉS GRATUITES

800E 1F84 FFFF

## CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS IMMÉDIATE

800E 1F7A 5A00

## CONSTRUCTION DES UNITÉS IMMÉDIATE

800E 1F8A 5A00

## UPGRADE IMMÉDIAT

800E 202A 59FF

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT TOUS SUR LE 3615 TCPLUS

(3615 : 2:23 F/MIN)

## FIFA 2000 (PAL)

L'ÉQUIPE QUI ACCUEILLE MARQUE 20 POINTS  
8003 2514 0014  
L'ÉQUIPE QUI ACCUEILLE NE MARQUE PAS DE BUT  
8003 2514 0000  
L'ÉQUIPE ADVERSE MARQUE 20 POINTS  
8003 2518 0014

L'ÉQUIPE ADVERSE NE MARQUE PAS  
8003 2518 0000  
PASSER EN MODE NTSC  
8001 790E 3C00  
LES TIRS RAPPORTENT XX POINTS  
8009 DC10 0077

## RIDGE RACER TYPE 4

CHANCES INFINIES  
800A D4E4 0303  
TOUtes LES VOITURES  
5000 2002 0000  
800F 3830 FFFF  
TOUtes LES COURSES  
800F 392C FFFF  
300F 3974 0001  
800F 3978 0101  
800F 397A 0101  
A FOND TOUT LE TEMPS  
800A C18E 0FFF

EXTRA TRIAL TERMINÉ  
800F 397C 0101  
800F 397E 0101  
LE TEMPS DE CHAQUE TOUR TERMINÉ EST INFÉRIEUR AU PRÉCÉDENT  
800F 4BAB 0001  
800F 4BAC 0001  
800F 4BB0 0001  
PAS DE LIMITÉ DE TEMPS  
800A C5A4 3AAA

## RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR

MODE NTSC  
80026292 3C00  
ENERGIE INFINIE  
800A 8734 00C8  
LES MUNITIONS NE DIMINUENT PAS  
D006 FD9C 0002  
8006 FD98 0000  
CONTINUS INFINIS  
D00B 623C 0003  
300B 623C 0009  
TEMPS À ZÉRO  
D00A F9B8 000A  
D006 CFF8 0000

Note : Les codes qui suivent doivent être actionnés tous les trois pour fonctionner.

## INVENTAIRE À CINQUANTE CASES

D00A 8A70 0002  
300A 8A70 0032  
TOUtes LES ARMES ET MUNITIONS INFINIES  
5000 0908 0001  
800A F9B8 0001  
5000 0A08 0000  
800A F9B2 000A  
TOUtes LES OBJETS  
5000 0608 0001  
800A FA30 0014  
5000 0606 0001  
800A FA32 0001

Restez  
cool  
Votre cas  
n'est pas désespéré !  
3615 Consolplus  
se penche sur vous  
Frais de port gratuit\*  
\* pour tout achat supérieur à 100 Francs  
Nous rachetons  
les jeux cash  
Paiement sous 48H  
(à compter de la date de réception)  
Revendeurs,  
Contactez-Nous !

## DREAMCAST

## PLAYSTATION

## JEUX EUROPÉENS

## LES NEWS

TOMB RAIDER 4	379 F
ZOMBIE REVENGE	379 F
EVOLUTION	379 F
OMIKRON	379 F
NBA 2K	379 F
RAYMAN 2	379 F
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F
ECCO LE DAUPHIN	379 F
STAR WARS RACER	379 F
TOY STORY 2	379 F

## LES NEWS

RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR	299 F
STAR IXXIOM	299 F
MIKE TYSON BOXING	299 F
ARMORINE	299 F
RAYMAN 2	329 F
DE SANG FROID	329 F
GUY ROUX 2000	349 F
POOL ACADEMY	349 F
RUGBY 2000	349 F
VAGRANT STORY	349 F
LES FOUS DU VOLANTS	349 F
GOLIN MC RAE 2	349 F
NIGHTMARE CREATURES 2	TEL
STREET FIGHTER EX 2	TEL
RONALDO V FOOTBALL	TEL
VALKYRIE PROFILE	TEL
GALERIANS	TEL

## NINTENDO 64

## JEUX EUROPÉENS

## LES NEWS

POKEMON STADIUM	TEL
GAUNTLET	399 F
WRESTLEMANIA 2000	399 F
DESTRUCTION DERBY 64	399 F
NBA IN THE ZONE 2000	399 F
NUCLEAR STRIKE	399 F

## RESIDENT EVIL 2

ROAD RASH	429 F
TONY HAWKS	429 F
TRACK AND FIELD	429 F
GASTLEVANIA 2	429 F
JEREMY MC GRATH	429 F
PERFECT DARK	429 F

## A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT			TOTAL

## COORDONNÉES

Nom : .....

Prénom : .....

adresse : .....

Ville : .....

Code Postal : .....

## RÈGLEMENT

CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :

CARTE BANCAIRE .....

Expire fin .....

CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 06 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04

FAX 04 93 20 97 03



## Dragon System VIDEO GAMES

**DREAMCAST**

CRAZY TAXI	369	HALF LIFE	449
DEAD OR ALIVE 2	369	MAP DO 12	449
ECCO THE DOLPHIN	369	MAKEN X	449
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	369	MARVEL VS CAPCOM 2	499
MDK 2	369	PRINCE OF PERSIA 2	499
MSR	369	RENT-A-HERO	499
NBA 2K	369	SAKURA WARS 1	499
NO MAD SOUL	369	SAMURAI WARS	TEL
PLASMA SWORD	369	SORCERIAN	499
RAYMAN 2	369	SUPERSOCCER EURO 2000	499
RESIDENT EVIL BIOHAZARD	369	TRAILER PARK BOYZ	TEL
SLAVE ZERO	369	PS2	TEL
SOUL REAVER	369	ACCESSOIRES DISPO	TEL
STAR WARS RACER	369	ARMORED CORE 2	TEL
STREET FIGHTER ALPHA 3	369	FIFA SOCCER	TEL
TOMB RAIDER 4	369	LE MUSIQUE DES SILENCES	TEL
TONY HAWK PRO	369	SNOWBOARD SUPER CROSS	TEL
TOY STORY 2	369	THE BOUNCER	TEL
VIRTUAL STRIKER 2000	369		
V-RALLY 2	369		
ZOMBIE HUNTER	369		

**news**







Port gratuit collissimo

**01 58 59 12 93**

**www.dragonsystem.fr**

DRAGON SYSTEM - BP 136 - 75863 PARIS Cedex 18 - (10h à 19h) - du lundi au samedi

## WWW.DOCKGAMES.COM

**TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO**

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

**WWW.DOCKGAMES.COM**

DOCK NEWS

Retrouvez :

les dernières news,  
les hits à venir,  
les dates de sortie,  
des tests complets,  
des trucs et astuces...

Donnez votre avis  
sur les jeux...

Soyez informé par e-mail  
des dernières infos...

et bientôt...

**L'ARGUS DES JEUX VIDÉO ET DVD**

# Interview



*La boutique Power Games est présentée comme le haut lieu de l'import et plus généralement du jeu vidéo parisien. Il est important de faire un point sur la situation du marché actuel, en compagnie d'un des responsables de ce magasin, véritable spécialiste du jeu et partenaire de Consoles+ depuis de longues années.*

**Consoles+ :** Pouvez-vous vous présenter pour les lecteurs de Consoles+ ?

**Power Games :** Je suis Michael et je suis responsable des ventes du magasin Power Games de Paris. Je travaille dans ce magasin depuis six ans maintenant, date de l'ouverture de cette enseigne.

**Consoles+ :** Pouvez-vous présenter le magasin Power Games en terme de chiffres et d'activités ?

**Power Games :** Le magasin Power Games sort d'une période de six ans particulièrement active et favorable pour les jeux vidéo en général. Mais la tendance s'apprête à changer et nous attendons de voir l'impact de la nouvelle vague de consoles pour anticiper les changements. Notre spécialité est incontestablement l'import, mais nous vendons également de nombreux jeux européens officiels et nous sommes spécialement réactifs sur toutes les nouvelles consoles. Toutes les nouveautés hardware et software se trouvent à coup sûr chez Power Games.

**Consoles+ :** Pouvez-vous nous présenter pour les lecteurs de Consoles+ ?

**Power Games :** C'est incontestablement la rapidité qui caractérise le mieux le service de Power Games. Tous les nouveaux jeux d'import et officiels sont disponibles dans un délai record. Nous ne sommes pas en reste au niveau des accessoires et des consoles, avec un choix très important disponible à tout moment. Il faut également préciser que les employés de Power Games sont tous des joueurs qui sont à même de répondre à tous types de questions et d'orienter les acheteurs vers les meilleurs produits.

**Consoles+ :** Quel est votre avis sur le positionnement hostile des grands constructeurs par rapport à l'import ?

**Power Games :** C'est dommage ! La politique de Sony et des autres grands constructeurs est difficilement compréhensible, dans le sens où l'import fait plus de publicité à un constructeur qu'il n'engendre de perte d'argent.

**Consoles+ :** Y a-t'il une grande différence entre les acheteurs de jeux officiels

## et les acheteurs de jeux en import ?

Power Games: Les acheteurs d'imports sont des purs et durs du jeu vidéo, des véritables hardcore gamers. Ces acheteurs sont au courant des dernières sorties et des dernières tendances avant tous les autres. Ce sont de véritables spécialistes du jeu vidéo. C'est le grand public qui achète généralement les jeux officiels. Ils achètent la dernière grande nouveauté dont ils ont entendu parler par voie de presse ou par la télévision.

## Consoles+: Quelle est pour vous la machine qui va remporter la guerre des consoles nouvelle génération ?

Power Games: Pour ma part, je pense que la Dreamcast possède des avantages que ses concurrentes directes ne possèdent pas. Un grand nombre de périphériques sont prévus pour cette console et, de ce fait, elle possède une grande espérance de vie. C'est un avantage certain sur la Playstation 2, par exemple. Il est intéressant de noter que les débuts de la Playstation 2 sont moins tonitruants que ceux de la Dreamcast. Les jeux intéressants sont trop peu nombreux sur PS 2 pour le moment. Le vrai décollage n'a pas eu lieu pour la nouvelle merveille de Sony.

## Consoles+: Existe-t-il un point particulier dans l'architecture interne des nouvelles consoles à même de faire la différence ?

Power Games: C'est l'importance de la RAM qui va faire la différence entre ces consoles. La plupart des développeurs de jeux sont unanimes pour dire que ce critère est très important. Cette donnée est essentielle dans le traitement des graphismes et de l'esthétique générale des jeux. Pour le moment, la RAM de la Playstation 2 est un peu réduite; la Dreamcast est nettement favorisée dans ce domaine et la différence visuelle est pour le moment évidente.

## Consoles+: Quels sont vos jeux et vos éditeurs favoris ?

Power Games: J'aime particulièrement un éditeur comme Capcom pour l'ensemble de sa production. De manière générale, j'aime les jeux orientés arcade, du style de Daytona USA, Ridge Racer... Des jeux où l'on s'éclate et où l'on en prend plein la tronche.

## Consoles+: Quels sont les gros titres à venir dans l'année selon vous, toutes plates-formes confondues ?

Power Games: Le nouveau Daytona USA, prévu sur Dreamcast, risque bien de faire tourner quelques têtes. Le Metal Gear Solid sur Playstation 2 promet quelques chaudes heures. Le Perfect Dark risque de faire parler de lui sur N64. Pour ce qui est de la Game Boy, bon nombre de titres sont en préparation et ils semblent tous d'un intérêt équivalent.

## Consoles+: Y a-t'il une évolution principale que vous aimeriez voir arriver dans les jeux et le hardware du futur ?

Power Games: Les jeux du futur gagneraient à être moins linéaires. L'idéal serait de pouvoir évoluer en toute liberté dans un univers en 3D de grande qualité. Les recherches des développeurs devraient se concentrer sur l'équilibre entre jeu de rôles et jeu d'action, à l'image d'une éventuelle réalité virtuelle. Les extensions liées à Internet prennent chaque jour plus d'importance, et cette donnée va contribuer à donner encore plus de liberté aux joueurs.

## Consoles+: Quels sont les objectifs à court et à long terme de Power Games ?

Power Games: Nous aspirons à toujours plus d'expansion. Nous souhaitons être sur le marché le plus longtemps possible et satisfaire toujours plus de nouveaux clients. Notre boutique de Lyon n'a pas particulièrement bien marché et nous attendons le positionnement des nouvelles consoles pour relancer une éventuelle nouvelle enseigne dans une ville de France autre que Paris.

Propos recueillis par Toxic



Tel 03.80.46.60.60  
www.AbsoluteGames.com  
10 Place centrale 21800 Quétigny

OFFERTS !



PROMO!  
(Jusqu'au 31 Juin)



## PlayStation.

Les frais de port sont offert sur tous nos articles

KIT CLASSIC SCPH 9002*	139fr
GAME ENHANCER (sauf SCPH9002*)	139fr
Jouez à tous vos jeux + compatible avec les fonctions Action Replay™ Notice V.F. Résoport - Port compris	
CABLE RALLONGE MANETTE	59fr
CABLE RGB/AUDIO	59fr
CABLE LINK	59fr
COQUE TRANSPARENTE	199fr
MANETTE simple	69fr
DUALSHOCK infra-rouge	229fr
SOURIS	199fr
MULTI PAD	189fr
MEMORY CARD 1Mb	59fr
PC Non USB JOYDAPTER	199fr
PC USB JOYDAPTER	199fr

## Dreamcast PROMO PUCE!

PUCE D.C 4 File	199fr
CABLE RGB AUDIO	79fr
CABLE RALLONGE	79fr
MANETTE D.C	189fr
VIBREUR D.C	129fr
D.C JOYDAPTER	199fr
VGA BOX D.C	249fr

Les frais de port sont offert sur tous nos articles

## GAMEBOY

Les frais de port sont offert sur tous nos articles

GB 4en1 Pack	159fr
GB PLAYER SET	79fr
WORMLIGHT	99fr
GB LINK	89fr
GB PROTECT	59fr

Pleins d'autres PROMOS  
en ligne pour le lancement de  
notre nouveau site,  
[www.AbsoluteGames.com](http://www.AbsoluteGames.com)



## STICKER

Lavable  
Collable  
Décollable

(1) Un porte clés offert pour toute commande supérieure à 199fr dans la limite des stocks disponibles.

Commandez par Chèque, Mandat par courrier ; ou par Carte Bleue par téléphone  
**ABSOLUTEGAMES.COM** 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY- Tel:03.80.46.60.60

Nom, Prénom

Adresse

Adresse

Code Postal, Ville

Les frais d'expédition vous sont offerts !  
Bénéfice ou remboursé sur tous nos produits !

Articles:

chèque à l'ordre d'Absolute

## ALLOY ARCADE STICK

Dreamcast



ai la chaîne en or qui brille, je conduis une Punto Cabriolet rouge, je vais montrer mes biceps au Gymnase Club place d'Italie, j'ai des enceintes Klipsch à la maison (pour le plus grand bonheur de mes voisins), et je ne joue qu'avec mon Alloy Arcade Stick sur ma

Dreamcast en or. Vous l'avez compris, ce nouveau stick d'Interact est un bel objet, pour tous les kakous dans l'âme qui veulent frimer devant leurs copains. Un monstre, ce stick, un MONSTRE! Imposant, le chrome de sa carrosserie métallique aveuglera vos rétines fragilisées.

Lourd, ce stick



est programmable à souhait, avec une fonction "auto-fire" (accessible directement depuis le bâton). De plus, les boutons Z et C ont été dédoublés, pour s'adapter aux grosses paluches capricieuses qui pourront ainsi s'exciter sans complexe sur les grosses touches

bien robustes. Mieux, l'objet est même équipé au dos d'un compartiment pour ranger le fil. Et enfin, cerise sur le gâteau, c'est quand même le petit chiffon doux, fourni pour lustrer l'Alloy Arcade Stick.

Interact, environ 400 francs.



[www.speedgames.com](http://www.speedgames.com)

AIR SOFT GUN	DVD	JEUX VIDEO
SPEED GAMES - 61, av. de Paris 95230 Soisy sous Montmorency		
Tél. : 01.34.12.48.66		

WWW.e-consoles.com

04 90 22 44 62

STEMA CAPL PC 40072042400010

**AYATO**

Achetez vos jeux Néo Géo, Nec, SFC, Saturn, playstation...et consoles jap. sur [www.ayato.fr](http://www.ayato.fr)

jeux dreamcast, playstation et N64 en occaz à GOGO!

**AYATO**  
Marseille  
3 rue Estelle  
13001 Marseille  
tél 0491556773

**AYATO**  
SIX FOURS  
41 rue de la République  
83140 Six Fours  
tél 0494251925

## GAME PLATINUM

Playstation

1001 pattes	Heart of Darkness	Ridge Racer Type 4
Air Combat	Hercules	Soul Blade
Colin McRae Rally	International Track	Soviet Strike
Command and Conquer	and Field	Spyro
Command and Conquer	Jurassic Park-Lost World	Street Fighter EX
Alerte Rouge	Medievil	Plus Alpha
Cool Boarders 2	Mickey's Wild	Tekken
Crash Bandicoot 2	Adventure	Tekken 2
Crash Bandicoot 3	Micromachines V3	Tekken 3
Croc	Moto Racer	Tenchu :
Die Hard Trilogy	Moto Racer 2	Stealth Assassins
Fifa: en route pour la	Oddworld,	Time Crisis
Coupe du Monde 98	l'Odyssée d'Abe	Toca Touring Car 2
Final Fantasy VII	Porsche Challenge	Tomb Raider
Formula One 97	Rayman	Tomb Raider 2
G-Police	Resident Evil 2	Tomb Raider 3
Gran Turismo	Ridge Racer	V-Rally
Grand Theft Auto	Ridge Racer Revolution	WipEout 2097



# SHOCKPAD

## Dreamcast

**L**es pads Dreamcast commencent à pleuvoir, mais certains ont vraiment certaines originalités, qui s'avèrent utiles. Par exemple, le Shockpad intègre, dans sa carcasse, un Purupuru Pack. Plus besoin de brancher le kit vibration pour sentir les secousses des jeux. Le mécanisme a été concentré sur le petit espace du port VM du bas. Du coup, la "combinaison" est plus légère. Disponible en plusieurs couleurs translucides (rouge, noir, violet et orange), le Shockpad est aussi bourré de fonctions (ralenti, programmation et turbo). Il dispose même de deux boutons supplémentaires placés sous la paume droite. En fait,

ce sont des doublons des gâchettes Z et C, plus ergonomiques à cet endroit pour la plupart des jeux de baston. Malgré cela, nous regrettons que la croix directionnelle soit si rigide. De plus, les gâchettes ne sont pas très souples au toucher. Eclectic Multimedia, environ 250 francs.



# PLAYER'S CHOISE

## Nintendo 64

1080° Snowboarding  
Banjo Kazooie  
Bomberman 64  
Diddy Kong Racing

F1 World Grand Prix  
GoldenEye  
Lylat Wars  
Mario Kart 64

Star Wars Shadow of the Empire  
Wave Race  
Yoshi's Story





# KONCI

WWW.KONCI.COM

**RIDGE RACER TYPE 4**  
**Reiko nagase**

Figurine officielle sous license NAMCO

Exclusivité magasin KONCI  
Figurine peinte High grade  
Cold Cast 25cm  
1000 EX. Limited Disponible ETE 2000

## REVENDEUR CONTACTEZ-NOUS

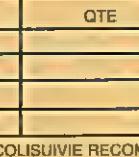
123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS  
TEL: 01 44 93 03 28 OU 01 44 93 51 30  
FAX: 01 44 93 51 34

Produced by High Dream & Reigning Looney Corp, © 1999 NAMCO LTD ALL RIGHTS RESERVED Namco is a trademark of NAMCO LTD

01 SOUL EDGE Khan Super Session  
06 DRACULA X akumajou dracula gekka no n  
11 TENJUO O.S.T.  
13 GRAND TURISMO GAME O.S.T.  
30 PARASITE EVE REMIXES  
31 THE KING OF FIGHTERS'98 O.S.T. (2cd)  
14 SOUL EDGE Super battle sound attack  
51 STAR OCEAN II ARRANGE ALBUM  
55 STAR OCEAN II O.S.T. (2cd)  
60 GRANDIA O.S.T. 1 (2cd)  
62 GRANDIA O.S.T. 2 (2cd)  
67 VERY best of VS Falcom label 10th Anniversary  
67 VERY BEST OF VS Falcom label 10th anni  
78 THE LEGEND OF ZELDA O.S.T.  
86 CREDID yasunori mitsuda & millennial fai  
94 RIDGE RACER TYPE 4 DIRECT AUDIO  
98 G-DARIUS ZUNTATA (original arcade score  
99 LEGEND OF ZELDA ocarina of time lyrics sym  
100 SHINING FORCE 3 O.S.T.  
101 AZER PANZER DRAGOON RPG  
105 SONIC ADVENTURE Vocal + Remix Album  
108 FINAL FANTASY 8 O.S.T. (4CD)  
128 SILENT HILL O.S.T.  
131 SHEN MUE ORCHESTRA VERSION  
145 GRADIUS IV GAME O.S.T.  
148 WILD AMBITION Arrange soundtrack  
160 STREET FIGHTER / 3rd STRIKE (2cd)  
180 NEOGEO GUNS SONG COLLECTION  
185 DINO CRISIS O.S.T.  
186 ACE COMBAT 3 Electrosphere Direct Audio  
187 TEKKEN TAG TOURNAMENT  
190 KING OF FIGHTERS 99 Arrange SoundTras  
197 WILD ARMS O.S.T.  
200 SOULCALIBUR O.S.T.  
201 FINAL FANTASY 1&2 ALL SOUNDS  
202 FINAL FANTASY 3  
203 FINAL FANTASY SYMPHONIC SUITE  
204 FINAL FANTASY VI O.S.T. (3CD)  
207 FINAL FANTASY VI GRAND FINAL  
208 FINAL FANTASY PRAY  
209 FINAL FANTASY IV PIANO COLLECTION  
210 FINAL FANTASY 1987-1994  
211 FINAL FANTASY MIX  
212 FINAL FANTASY 3 Original Sound Version  
213 FINAL FANTASY 4 Original Sound Version  
214 FINAL FANTASY 5 O.S.T. (2CD)  
216 FINAL FANTASY CELTIC MOON

## CD MUSIC DE JEUX

99F Pièce  
8 achetés  
6ème gratuit



VIDEO CD EROTIQUES 99F Pièce Nombreux titres Disponibles

## BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI

123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Métro voltaire

NOM..... Prénom.....  
Adresse.....  
Code postal.....  
Tél..... Ville.....  
AGE..... N° CB.....  
Exp le.....

TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT

FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COLIS LIVRE RECOMMANDÉ DANS 48H

OFFERT A PARTIR DE 500Frs D'ACHATS

30F TOTAL A PAYER

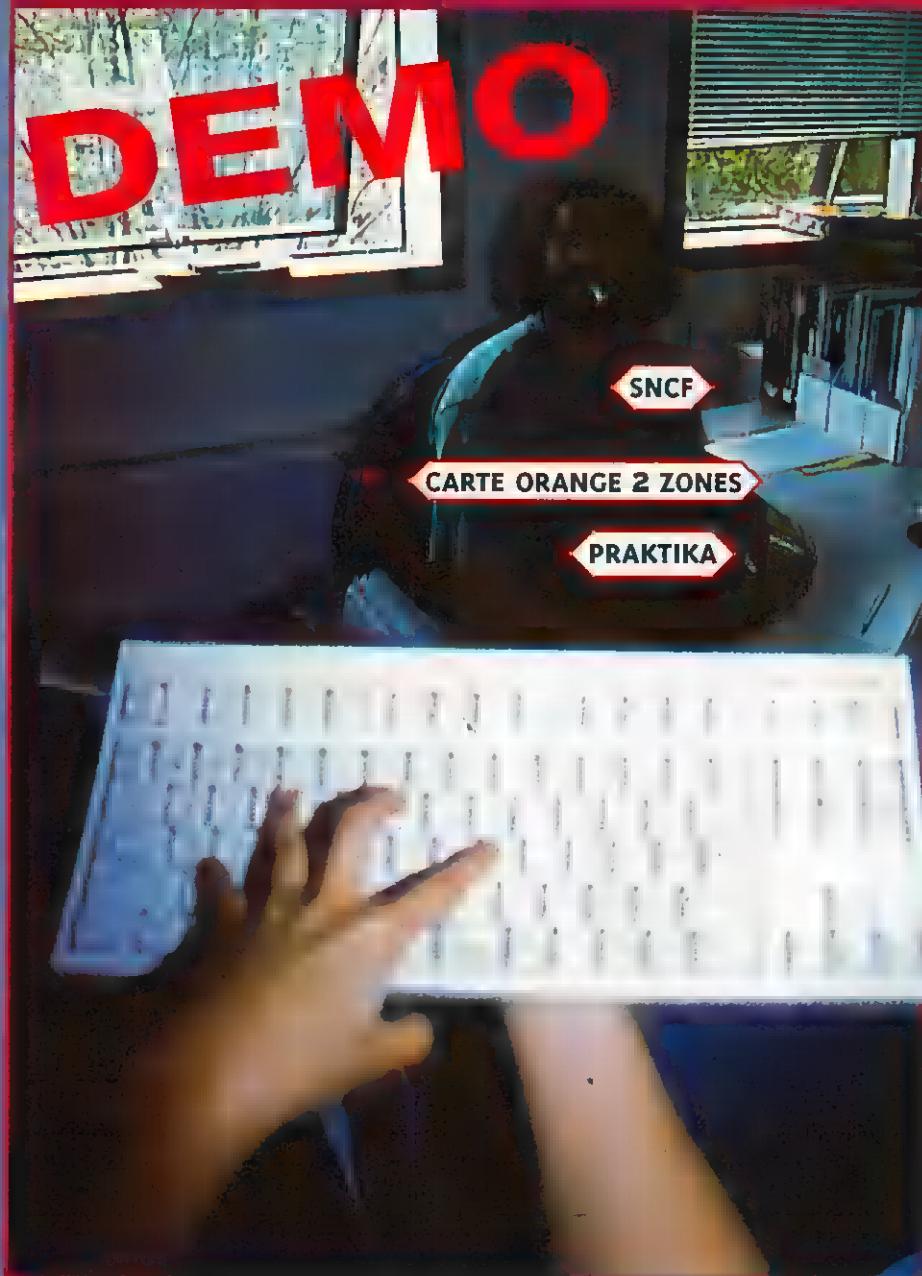
CHEQUE  CARTE BANCAIRE  MANDAT CASH à l'ordre de KONCI

# REDACT OF THE DEAD

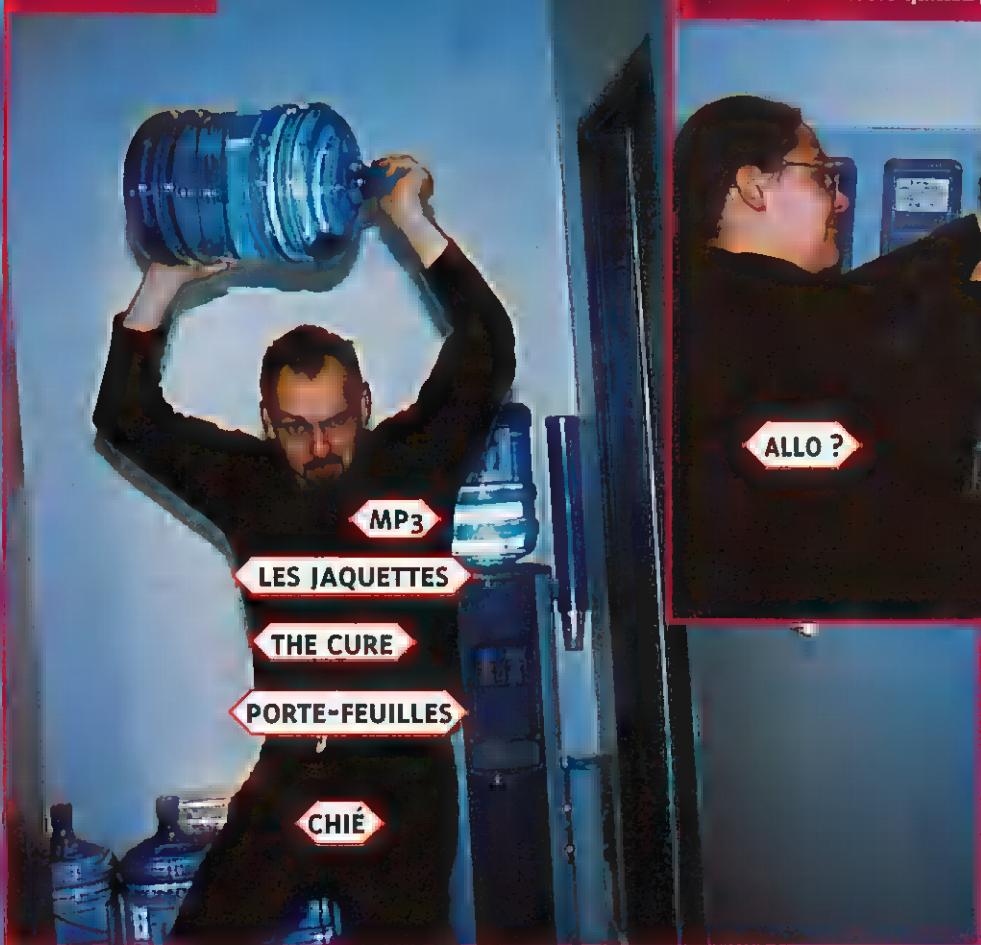
**C**

Le mois-ci, sort au Japon un jeu plutôt étonnant sur Dreamcast : *Typing of the Dead*. Il s'agit d'un remake du jeu *House of the Dead*, dans lequel le joueur doit taper à l'aide d'un clavier le mot inscrit sur les zombies présents à l'écran pour les éliminer. Inspirés par cet exemple édifiant, nous avons imaginé ce qu'un tel jeu pouvait donner, ici, à la rédaction. Autant vous prévenir, vous n'êtes pas près de le terminer !

Voici comment fonctionne le jeu : à l'aide du clavier, inscrivez le plus rapidement possible le mot indiqué sur le panneau pour marquer la tête aux monstres. Sur cet exemple, avec Mashimo Patou, il suffit d'écrire "SNCF", "CARTE ORANGE 2 ZONES" et "PRAKTIKA".



Latarouze NIICO



EMAPBONJOUR Ne quittez pas...



ZomBICHON Frisé

Boss de fin : Tulecroisça AHL.

Attention, ce boss est très difficile à éliminer... et y a pas de Continue !



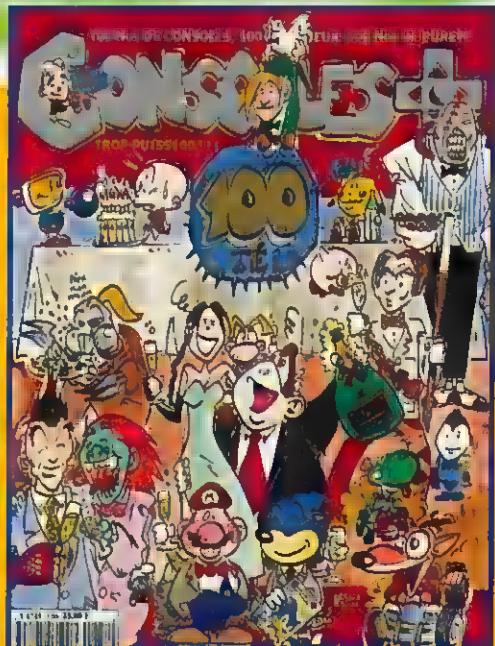
JOSÉ et ROBERT Zombies



# COURRIER

TU VAS VOIR, NIICO ! C'EST UNE SUPER RECETTE DE MA GRAND-MÈRE CONTRE LA GUEULE DE BOIS... HUILE D'OLIVE, GRAS DE PORC, MAYONNAISE ET JUS DE LIMACES...

HEU... HA?..  
BOMBOY...  
JUSTE UNE  
PETITE GOUTTE,  
ALORS... J'AI  
L'ESTOMAC  
DÉLICAT...



## VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur incontestable de ce numéro est Pierre Vanvooren. Ce lecteur de Lille m'a envoyé une superbe couverture pour fêter le numéro 100. Les plus attentifs reconnaîtront les personnages de Bomberman, Mario, Sonic, Blanka, Yoshi, Kirby, Crash Bandicoot et autres Lara Croft ou Pikachu. L'idée est franchement bonne et, pour la peine, Pierre gagne un abonnement gratos à Consoles+. Bien vu!

Bomboy,  
fils de Knorr et de Ducros.

## ANTOINE DE FOND

**Q** Antoine, un lecteur qui habite aux Emirats arabes unis, [nasty\\_dirty@hotmail.com](mailto:nasty_dirty@hotmail.com) voudrait savoir: "1/ Pourquoi ne faites-vous pas de site Internet? 2/ Dans un récent Consoles+, on pouvait lire que la Playstation 2 acceptait les jeux de la Playstation 1. Est-ce que les copies fonctionnent aussi? 3/ Est-ce que tu crois qu'une puce sera prochainement vendue pour la Playstation 2?"

**R** Salut Antoine. 1/ Tu n'es pas le seul à réclamer un site Internet. J'aimerais beaucoup que Consoles+ dispose d'un tel site, mais pour l'instant le projet est au point mort. J'en suis bien triste d'ailleurs. 2/ La Playstation 2 accepte, en effet, les jeux de la Playstation. Mais, attention, seuls les jeux officiels fonctionnent: les jeux piratés ne marchent bien évidemment pas. 3/ Je n'en suis pas certain, mais je pense effectivement qu'une puce pourrait voir le jour pour la Playstation 2. Ce qui me semble plus certain, c'est qu'un adaptateur de type Action Replay Professional sorte sur le marché.

## FAUTE DAKAR

**D**ans l'aurez certainement remarqué si vous êtes amateur de bonne bouffe, les lendemains de repas bien arrosés sont souvent difficiles: mal de crâne, estomac lourd, barre de fer dans le front, jambes molles, teint vert... C'est un peu ce qui nous est arrivé après avoir fêté le numéro 100 de Consoles+. Heureusement, je tiens de ma grand-mère, Hedwig von Shtroutz, une recette miracle pour remettre tout le monde debout: 1/4 de litre d'essence de bave de crapaud à l'huile de ricin, une pincée de sel et de poivre, 1/2 litre de vin californien, 1/4 de litre de Bienvenue, un peu d'ail, d'oignon, de moutarde à l'ancienne, quelques clous de girofles et un os de bœuf écrasé. Niico a été le premier, et le dernier, à tester la potion. Depuis, il se porte comme un charme et court dans les couloirs en se tenant le cou et en hurlant "P'tain chiéeeeeeeeeé". Pas cool le mec, aucun respect pour ma grand-mère.

**R** Salut, ami sénégalais. 1/ Vu le succès rencontré par le premier épisode, on peut être certain que si Soulcalibur 2 sort un jour en arcade, une adaptation Dreamcast verra bien évidemment le jour. Mais pour l'instant, aucune suite n'est

prévue. 2/ Aucune idée! Mais franchement, quand on voit le résultat sur Playstation 2, on ne peut être que content! 3/ Le prochain Metal Gear Solid ne sortira pas sur Dreamcast mais sur Playstation 2. Sorry...

## COUSIN DE NAGUI

**Q** Kusanagi, encore un passionné, se pose des tas de questions:

1/ Squaresoft, que je vénère, sortira simultanément Final Fantasy IX, X et XI. Crois-tu qu'ils seront intéressants? 2/ Shenmue, t'aimes bien? Crois-tu que je le prends dès qu'il sort en version officielle? 3/ J'ai joué à Tekken Tag Tournament en arcade. Possédant Soulcalibur, je peux t'affirmer que c'est de la m... 4/ J'ai l'impression que les jeux Playstation 2 sont simplement, pour la plupart, des refontes graphiques des principaux hits de Sony (Tekken Tag Tournament, 2000). Me trompé-je?"

**R** Salut cousin de Nagui. 1/ J'ai réagi de la même manière que toi: proposer simultanément, ou presque, trois jeux Final Fantasy me semble un peu... fantaisiste. Mais Square est décidé à frapper un grand coup et travaille d'arrache-pied pour sortir ses produits en temps voulu. J'espère comme toi qu'ils seront réussis. 2/ Je n'ai pas voulu jouer à Shenmue quand il est sorti en version japonaise. Je préfère attendre la version officielle. En effet, j'aime comprendre ce qui se passe. Quand tout est en tong, je laisse tomber. Mais, à mon avis, c'est un bon jeu à découvrir en version... officielle. 3/ Tous les goûts sont dans la nature. 4/ C'est un peu vrai. Tu sais, quand la Playstation et la Saturn sont arrivées sur le marché, il y a maintenant six ans, la principale innovation était la 3D en temps réel. Les nouvelles consoles d'aujourd'hui, comme la Dreamcast ou la Playstation 2 (et bientôt la Dolphin et la X-Box) n'apportent pas grand-chose de nouveau, si ce n'est des graphismes plus fins, plus

**CONSOLES+**  
RUBRIQUE COURRIER  
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA  
75754 PARIS CEDEX 15  
OU ÉCRIS TON COURRIER SUR LE  
3615 TCPLUS

propres, sans pixélisation. Les premiers jeux Playstation 2, tu l'auras constaté par toi-même, sont simplement plus beaux que sur Playstation 1. Mais attendons encore quelques mois et l'arrivée de jeux optimisés pour la Playstation 2 avant de porter un jugement définitif.

## HOULA !

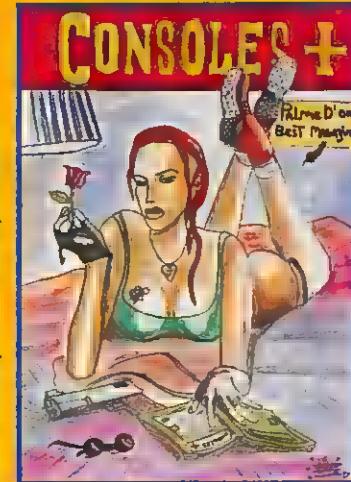
**Q** Zakaria Choukrallah habite Marrakech au Maroc. Voici ce qu'il me demande:

1/ Pourquoi les jeux Playstation 2 n'utilisent pas la technologie des Nurbs, comme Sony l'avait autrefois annoncé? 2/ Quels seront les utilisateurs des CD-R et CD-RW pour la Playstation 2? 3/ La Playstation 2 version NTSC (américaine et japonaise) peut-elle lire les CD de la Playstation 1 version Pal. 4/ La note que Street Fighter EX 3 aurait mérité est 15%."

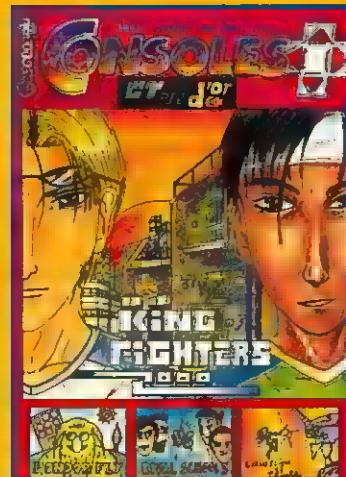
**R** Salut Bob. 1/ Si les premiers jeux de la Playstation 2 n'utilisent pas encore la technologie des Nurbs c'est, à mon avis, par manque de temps. Les éditeurs devaient impérativement sortir leurs jeux pour un jour précis et sont allés au plus pressé. La technologie des Nurbs, rappelons-le, apporte entre autres aux personnages plus de rondeur. Terminé les bras carrés et les têtes rectangulaires. Les jeux qui sortiront dans les mois à venir utiliseront certainement cette technologie. 2/ Tous ceux qui ont chez eux des disques audio enregistrés par leurs propres moyens. Rien d'illégal à cela. 3/ Non, pour l'instant, les consoles Playstation 2 NTSC ne peuvent lire que des jeux Playstation 1 NTSC. 4/ Si j'avais testé le jeu, il aurait eu... 100! Ben oui, 100 mètres. C'est à peu près à cette distance que le jeu aurait atterri une fois lancé de la fenêtre de la rédaction. Le jeu est mauvais, exécrable même.



TROP DE COULEURS FONT CHAUFFER LES NEURONES.



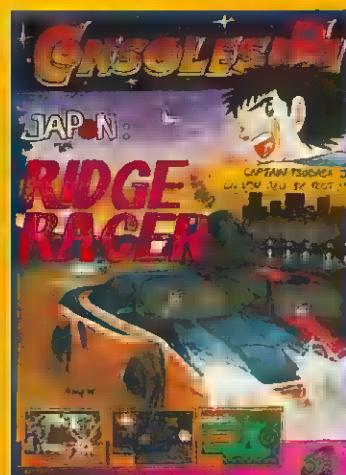
UNE COUVE SANS COMMENTAIRE, ET QUI PARLE D'ELLE-MEME.



QUAND ON S'APPELLE BESSON, VAULX MIEUX ASSURER!



SOM TOUTE, CE DESSIN DE KANIKA EST PLUTOT SYMPA.



UN DESSIN À LA GOUACHE QUI PETE BIEN!



UN BEAU COUP DE CRAYON ET UNE GRANDE FINESSE.

THOMAS NOYER, LESPUGUE (31).

KANIKA SOM, PARIS (75).

YOUCEF LICHANI, PARIS EN FRANCE.



## LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace du numéro de juin est remporté par Yohann Rittmann. Si son dessin n'est pas un exemple de qualité, il brille par son humour. Sa blague est franchement nulle, mais elle nous a fait bien marrer. L'équipe va donc lui dédicacer ■ prochain numéro qu'il recevra chez lui, dans sa boîte aux lettres à lui perso.

## MATTHIEU EN 2D DANS TA TEUTÉ

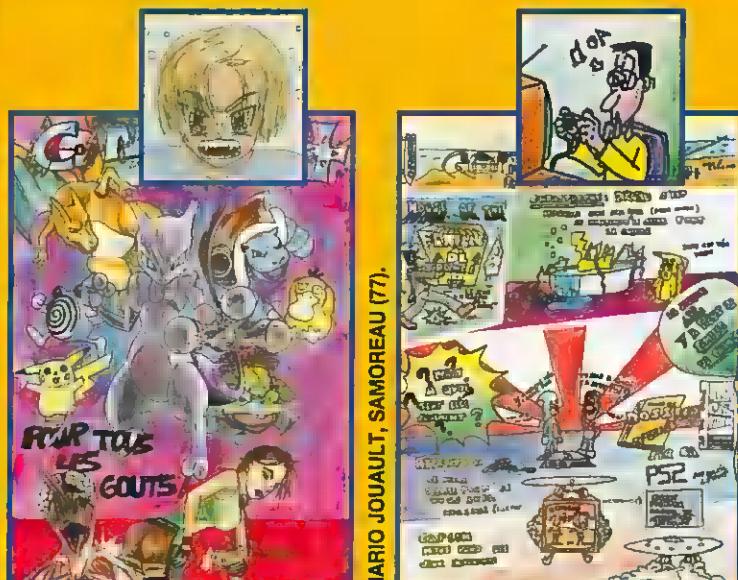
**Q** Matthieu, 15 ans mais déjà grand fan de jeux vidéo, me pose les questions suivantes : "1/ Comment travaille-t-on dans une rédaction de magazine de jeux vidéo ? 2/ J'attends avec impatience la Playstation 2. Quand sortira-t-elle précisément ? 3/ Il paraît que les jeux en 2D (comme Street Fighter EX 3) sont moins bien faits que sur Dreamcast. Pourquoi ? 4/ A ton avis, la X-Box pourra-t-elle sortir malgré les problèmes entre Microsoft et la justice américaine ?"

**R** Salut Matthieu. 1/ Pour résumer les choses, et pour faire court, voici comment fonctionne la rédaction de Consoles+. Les éditeurs nous envoient leur jeu, souvent en version bêta, c'est-à-dire avant qu'il ne soit disponible sur le marché. Le jeu est ensuite attribué au testeur en fonction de ses goûts et préférences. Le testeur joue, avance aussi loin qu'il peut et prend des captures d'image grâce à un ordinateur branché sur la console. Le testeur écrit ensuite son article et donne son texte à corriger au secrétaire de rédaction. Une fois corrigé, le test ■ les photos passent entre les mains du maquettiste qui monte et met en page le test avant de l'envoyer à l'imprimeur. Voilà en gros comment on fonctionne à Consoles+. Il y a plein de petits trucs en plus, du genre pause café, pause bourse

sur Internet, pause café, pause bourse, puis pause café... 2/ La Playstation 2 est attendue en France pour l'automne prochain. Il est encore trop tôt pour savoir quand exactement. 3/ Je n'en sais rien. Comme je le disais tout à l'heure, c'est certainement par manque de temps. Ce n'est pas une question de puissance (la Dreamcast tout comme la Playstation 2 sont deux excellentes consoles). 4/ C'est une bonne question ! Les actions Microsoft, à l'heure où je te réponds, ont perdu près de 40 % de leur valeur. Mais Microsoft ■ les reins solides et va faire appel à toutes les accusations portées contre lui par la justice américaine. Ce qui repousse l'échéance des procès à plusieurs mois, voire quelques années. La firme américaine a donc du temps à consacrer à sa prochaine console.

## TROP PAS !

**Q** Un lecteur [niki66@libertysurf.fr](mailto:niki66@libertysurf.fr) m'envoie les questions suivantes : "1/ J'ai acheté une Game Boy Color. Mario DX est génial ! Peut-on s'attendre à voir arriver un Mario Bros 3 ? 2/ Le jeu est compatible avec le port infrarouge. A quoi sert ce port pour ce jeu ? 3/ Est-ce qu'il existe des extracteurs de Roms qu'on peut brancher dessus ? Comme ça, on pourrait mettre une bonne cinquantaine de jeux sur une cartouche sans être obligé de se balader avec un sac à dos ! 4/ Ça n'a rien à voir, mais vous vous



LARA CROFT VS POKÉMON, LES DÉS SONT JETÉS.

MARIO JOUAULT, SAMOREAU (77).

HOUSE OF FAMILLE DE FRANCE : UN JEU RÉELLEMENT FLIPPANT !

GEOFFROY BOURILLOT, HERBLAY (95).



LEGEND OF LEMNEAR SUR DREAMCAST : LES MANGAS DÉBARQUENT !



UN BEL ANZIN QUE CE DESSIN SUR ORDINATEUR.

JULIEN LEBRUN, ANZIN (59).

## N'OUBLIEZ PAS

• d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine. Il arrive parfois que certains lecteurs fassent peur. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur. Autre chose : on ne peut pas reproduire les dessins trop grands. Alors soyez raisonnable.

• que vous pouvez envoyer vos œuvres sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail (au format Jpeg, Tiff ou Pict). Attention, l'adresse a changé :

[nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)

Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels.

• que Niiico (un ami des SR) me communique les questions posées par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions ■ l'adresse suivante :

[nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)

• que si vous désirez que je publie vos e-mail ou vos sites Web, il n'y a pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées par e-mail à Niiico.

# Passionné de Metal Gear Solid ?

## Votre nouvelle mission, si vous l'acceptez...

### ① Vous abonner à Consoles +



1 an / 12 numéros = 420 F

### ③ Réaliser une affaire :

**429 F**  
au lieu de 589 F  
soit 160 F d'économie

### ② Recevoir Metal Gear Solid Missions Spéciales



169 F prix public

### ④ Jouer !!!

Attention, vous devez impérativement posséder le jeu Metal Gear Solid pour pouvoir charger Metal Gear Missions Spéciales et vivre de nouvelles aventures.

**Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :**

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 429 F au lieu de 589 F soit 160 F d'économie.

Je recevrai le jeu Metal Gear Missions spéciales pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Date de naissance : 

--	--	--	--	--	--	--	--

Adresse : .....

Code postal : 

--	--	--	--	--

 Ville : .....

Tél.: (facultatif) .....

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire : 

Date d'échéance : 

--	--	--

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Missions Spéciales au prix de 169 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01 64 81 20 23.

souvenez de la grande campagne d'Auchan contre le piratage? Eh bien, je suis allé en Thaïlande et à Auchan (ils ont des Auchan et des Carrefour en Thaïlande) et il y avait tout un rayon de jeux Playstation à 6 francs... Bizarre non? 5/ D'où vient le fameux "trop pas"?

**R** Salut Nik. 1/ Comme toi, j'aimerais qu'un tel jeu sorte sur Game Boy Color, mais cela relèverait du miracle. Cela dit, pourquoi pas: avec Nintendo tout est possible. 2/ Le jeu n'est pas compatible avec le port infrarouge. D'ailleurs il semblerait que le port infrarouge ne serve pas à grand-chose actuellement sur Game Boy Color. Il permet d'échanger des images sur Mario Golf... pas très jouissif! Nintendo annonce que les prochains jeux Pokémons, Gold et Silver, attendus pour le début de l'année 2001, utiliseraient le port infrarouge pour échanger des données: des objets ou des monstres capturés très certainement. 3/ Il existe, en effet, des extracteurs de Roms pour Game Boy Color. C'est strictement interdit, bien évidemment, car cela relève du piratage, mais cela existe. Je crois même qu'ils sont de deux sortes: les extracteurs qui fonctionnent sur PC et les extracteurs autonomes. Ces derniers fonctionnent avec des disquettes 3" 1/2. 4/ Je ne suis jamais allé en Thaïlande... je te fais confiance pour l'histoire d'Auchan. T'aurais pas une photo pour le prouver, ça? 5/ C'est une histoire entre Niiico et Zano. Ils n'arrêtent pas de se dire "trop pas" toute la journée.

## CYBER BON PLAN

**Q** Chatou, un cyber lecteur, m'envoie ce mail: "1/ Je suis un mordu de culture japonaise, et j'aimerais savoir si tu connais un site où on peut échanger des mails avec des Japonais ou des Japonaises. 2/ Il paraît que l'on peut connecter sa

Dreamcast sur un écran PC. Faut-il allumer l'unité centrale ou pas?" [mchattou@gm.dreamcast.com](mailto:mchattou@gm.dreamcast.com)

**R** Salut mon petit chat. 1/ Difficile de te répondre. Fais un tour sur le site officiel de Sony Japon: <http://www.scei.co.jp> tu y trouveras peut-être ton bonheur. Attention, le site n'est évidemment pas en français, et il est bien difficile de comprendre quoi que ce soit à ce qui est écrit. Sinon, essaie les sites de "Chat" français. La plupart des "providers" en proposent: Caramail, Yahoo... 2/ On peut effectivement connecter sa Dreamcast, comme sa Playstation d'ailleurs, sur un moniteur PC. Il suffit d'acheter le VGA Box (Big Ben, 500 francs environ). Cette petite boîte se branche entre ton PC et ton écran. Il suffit ensuite de brancher ta console sur la boîte et le tour est joué: l'image du jeu apparaît sur le moniteur. Bien évidemment, il n'est pas utile d'allumer ton PC pour jouer avec ta console sur le moniteur. Au japon, un câble spécifique est disponible. Pas besoin d'adaptateur... Je me demande d'ailleurs si ce câble n'est pas disponible dans certaines boutiques d'import. Renseigne-toi.

## CHUIS DÉCHU!

**Q** Eudes l'Angevin a des questions auxquelles il aimerait que je réponde: "1/ Quand va sortir la prochaine encyclopédie des tips de Switch? 2/ Quels sont les cinq meilleurs jeux sur Game Boy Color? 3/ A quand la suite de Driver?"

**R** Salut Eudes... 1/ La prochaine encyclopédie des tips de Switch n'est pas au programme des réjouissances. Peut-être dans quelques mois, si on voit que Switch s'embête et tourne en

rond avec ses rollers dans la rédaction, on lui donnera quelque chose à écrire. 2/ Les cinq meilleurs jeux pour Game Boy Color? C'est un choix personnel: Mario DX, Zelda DX, Rayman, Wario Land 3 et Tarzan qui est plutôt joli. Maintenant, j'ai encore des jeux développés sur Game Boy "normale" qui sont absolument géniaux et auxquels je joue encore: Super Mario Land 1 et 2.

jeux vidéo. 4/ A mon avis, tu as dû mal lire. Une carte de décompression Mpeg ne permet pas de lire les films DVD à partir d'une console dont le lecteur n'est pas un lecteur de DVD-Rom. Comme tu le sais certainement, le lecteur de la Playstation est un lecteur de CD-Rom et non pas de DVD-Rom. Donc, pas question de lire des DVD avec ta Playstation. Par contre, il existe effectivement une carte de décompression Mpeg qui se branche aux fesses de la Playstation et qui permet de lire les CD-vidéo, ce qui est très différent! La compression d'image est mauvaise, c'est moins bon qu'un magnétoscope. Oublie! 5/ Le prix ne change pas. En tout cas, pas au Japon. On a pu voir, par exemple, que Kessen (premier jeu sur DVD-Rom de la Playstation 2) est vendu au même prix que les jeux sur CD normaux, comme Ridge Racer V ou Street Fighter EX 3. En France, je ne sais pas encore si le prix des jeux sur DVD-Rom sera supérieur à ceux qui sont sur CD-Rom.

## PAR LES CORNES

**Q** Yann Corne, un lecteur de 16 ans, me pose des questions bien curieuses. Les voici: "1/ A quand des kits autocollants pour Dreamcast comme sur Playstation? 2/ Y aura-t-il une suite à Crazy Taxi? 3/ Que devient la Virtual Game Boy de Nintendo? 4/ J'ai lu dans une publicité qu'il existait une carte de décompression Mpeg permettant la lecture de DVD-vidéo pour Playstation. Qu'en est-il? 5/ Quand un jeu utilise le support DVD sur Playstation 2 est-il plus cher ou non qu'un jeu sur CD?"

**R** Salut, Yann. 1/ Je n'en sais rien. Si tu trouves une publicité pour les autocollants Playstation, prends ton téléphone et appelle la boutique pour savoir s'ils font les mêmes pour Dreamcast. C'est le seul conseil que je puisse te donner. 2/ Vous êtes marrants, les mecs! A peine un jeu est-il sorti que vous me demandez pour quand est prévue la suite! Alors, on se calme et on attend... OK? Pour l'instant, il est bien trop tôt pour savoir si Sega va donner suite à Crazy Taxi. 3/ Alors là, je me demande où tu es allé chercher cette question, Yann. La Virtual Boy n'est jamais sortie en France. C'est une console qui n'a vu le jour qu'au Japon et aux Etats-Unis. C'est d'ailleurs l'une des rares fois où Nintendo s'est planté. Donc, pour résumer, la Virtual Boy est enfouie dans les oubliettes des

## QUELLE "LANGLOISSE"

**Q** Yannick Langlois me demande: "1/ Je joue depuis pas mal d'années aux jeux vidéo (RPG surtout) et je parle le japonais. Que dois-je faire pour devenir testeur? 2/ Ne trouves-tu pas que Final Fantasy VIII est décevant par rapport au VII? 3/ Le prix de la Dreamcast va-t-il baisser? 4/ Est-ce que Ronin Blade vaut le coup? 5/ Est-ce que vous publierez ma lettre dans Consoles+? 6/ Est ce que? 7/ Pourquoi?"

**R** Salut Yannick. 1/ Il te faut impérativement lire et écrire le japonais, mais aussi le mandarin, le cantonais, le pékinois, le tibétain et le breton. Bien évidemment, si tu veux devenir chef de rubrique, la

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS | TAPE 3615 TCPLUS

(3615 : 2.23 F/MIN)

# SANS vie de famille un enfant est-il encore un enfant ?



Chaque jour en France et dans le monde, des enfants sont privés de leurs parents par la misère, les drames familiaux, la dictature, la guerre.

Souvent, ils sont aussi séparés de leurs frères et sœurs lors de leur placement.

Pourtant, comme tous les enfants, ils rêvent de vivre ensemble. Ils rêvent d'une maison où jouer, manger, dormir, rire et s'amuser...en famille.

Comment ne pas leur donner le bonheur de grandir ensemble?

Depuis 1956, 12 villages ont vu le jour en France, et au fil du temps, SOS Villages d'Enfants a étendu son

action en soutenant 24 villages dans 17 pays. Partout dans le monde, SOS Villages d'Enfants accueille ces enfants en détresse et leur offre une vie de famille.

Une mère SOS veille sur eux comme une vraie maman. Au cœur du village, une maison bien à eux leur ouvre à nouveau les portes du bonheur.

Parce que les enfants ont avant tout besoin d'amour et de tendresse... Quand tout les abandonne, SOS Villages d'Enfants leur redonne une vie de famille.

**Soutenez SOS Villages d'Enfants.**

**Informations et Dons:**

01 55 07 25 35

PFPIPC



## SOS Villages d'Enfants

6, cité Monthiers - 75009 PARIS

mécanique quantique n'aura plus aucun secret pour toi; une bonne maîtrise des fractales sera un plus. Et si tu décides de devenir rédacteur en chef, il te faut un doctorat de Docteur Mario. 2/ Je n'ai pas joué du tout à Final Fantasy VIII et seulement un peu au VII. Ce que j'ai vu de l'épisode VIII m'a paru bien moins beau que le VII: beaucoup de pixélisation... Maintenant, je ne peux pas juger le scénario puisque je n'y ai jamais joué. 3/ A mon avis, si le prix de la Dreamcast venait à baisser, cela serait certainement pour Noël prochain, ou alors, juste avant la sortie en France de la Playstation 2. 4/ Ronin Blade est un jeu très particulier, dans le genre des beat'em up. Il n'est pas mal, mais ce n'est pas mon favori. D'ailleurs, les beat'em up ne sont pas du tout mes jeux favoris. Pour tout dire, je les trouve répétitifs et rapidement chiant. 5/ Il n'en est pas question. 6/ Il semblerait en effet... 7/ Parce que si je ne le faisais pas, je serais un idiot!

## ROBERT PAS SMITH

**Q** Robert Nicolas (quel est le prénom? quel est le nom?) m'envoie une lettre et me demande: "1/ J'écris tout d'abord pour dire que le Trombinoscope est trop chanaille, et pour dire aussi à Toxic que moi aussi je suis triste et que Lolo Peugeot me manque aussi. Enfin, qu'il m'arrive, à moi aussi, de rester coincé dans le distributeur de Twix. 2/ J'ai joué à House of the Dead 2 en arcade et sur Dreamcast, et j'ai trouvé le jeu excellent. Quels seront les prochains jeux de ce genre prévus sur les prochaines consoles?"

**R** Salut Nicolas, salut Robert (raye la mention inutile). 1/ Je te remercie pour ce sympathique message. C'est vrai qu'on rigole bien en faisant le Trombinoscope. Toxic est vraiment triste de la disparition de Lolo Simca 1100, il a les yeux rouges à longueur de journée. Quant à Switch, dès qu'il aura décroisé sa main du distributeur, je lui passerai le

message. 2/ House of the Dead sur Dreamcast est effectivement une superbe conversion. Il en est de même avec la plupart des jeux d'arcade portés sur Dreamcast: Sega Rally 2, Virtua Striker 2 et plus récemment, Crazy Taxi. Les prochains jeux d'arcade à être adaptés en version officielle sur Dreamcast seront Dead or Alive 2 (Dreamcast et Playstation 2) et Virtua Tennis (Dreamcast). D'autres titres sont à venir, et il te suffit d'aller à la rubrique Japon pour les découvrir.

## CHELLEN YAN ORPHAN

**Q** Les fans apprécieront. Damien Chellen a envie de me poser quelques questions. Ça tombe bien, j'ai envie de lui répondre: "1/ La PS2 vaut-elle le coup d'attendre, car dans le Consoles+ 99, où il y a le test de la console, les jeux que vous avez testés étaient d'une qualité qui laisse à désirer. Disons plutôt que les jeux n'apportaient rien de neuf. Que faire? 2/ Resident Evil Zero sur Nintendo 64 est-il prévu sur Playstation? 3/ J'ai appris que LucasArts sortirait dans quelque temps, sur Playstation 2, Star Wars Episode 2. Est-ce vrai? 4/ Metal Gear Solid 2 et Silent Hill 2 sont-ils confirmés sur Playstation 2? 5/ Final Fantasy IX est-il prévu sur la Playstation?"

**R** Salut Damien. 1/ Tu as tout à fait raison. Pour l'instant, les jeux proposés sur Playstation 2 ne nous ont pas retournés. Seul Dead or Alive 2 nous a un peu plus dévoilé les capacités de la bête. Mais, comme je le dis souvent, il est préférable d'attendre la sortie officielle de la console, et même un peu plus longtemps, avant de se décider. D'ici là, les jeux proposés seront bien plus aboutis qu'à l'heure actuelle. 2/ Resident Evil Zero n'est prévu pour l'instant que sur Nintendo 64. Aucune version Playstation n'est mentionnée. 3/ Je ne sais pas d'où tu tiens cette information. Elle me paraît un peu fantaisiste. Cependant, LucasArts développe des jeux sur la plupart des consoles. On

peut donc parier qu'une adaptation du prochain Star Wars, l'épisode 2, est d'ores et déjà prévue sur les nouvelles consoles. 4/ Metal Gear Solid 2 est en effet confirmé sur Playstation 2, ce qui n'est pas encore le cas de Silent Hill. 5/ Le prochain Final Fantasy, l'épisode IX, est prévu sur Playstation en effet. Par la suite, c'est sur Playstation 2 que les nouveaux volets de la série sont attendus. Square pense d'ailleurs à des jeux en réseau à travers le monde entier. Le modem de la Playstation 2, qui est prévu pour la fin de l'année au Japon, permettra ainsi aux joueurs connectés sur Internet de participer à une gigantesque quête, tous ensemble!

## DAVE OR ALIVE

**Q** Un habitué du Net, Davezer davezer@aol.com me pose la question suivante: "J'aimerais savoir si les jeux américains et japonais sont compatibles avec la Nintendo 64 française. Sinon, est-ce qu'il existe un accessoire pour faire fonctionner les jeux étrangers?"

**R** Salut Dave. A question courte, comme je les aime, réponse courte. Non, les jeux Nintendo 64 américains et japonais ne fonctionnent pas sur une console française. Si tu veux profiter des jeux import (mais je te rappelle qu'il est interdit d'importer des jeux N64), tu devras acheter un adaptateur spécial. L'Universal Adapter est certainement le plus connu. Mais il en existe d'autres.

## THE SNAKEPIT

**Q** Frédéric, un passionné de jeux vidéo (normal, il lit Consoles+), me demande de diffuser son adresse Internet afin que toutes les personnes qui aiment les nouveautés du Japon puissent le contacter.

**R** Salut Frédéric, c'est fait: snake.eyes@wanadoo.fr J'espère que tu auras plein de messages. Tiens-moi au courant!

**RÉDACTION • PUBLICITÉ**  
43, rue du Colonel Pierre-Avia  
75754 PARIS Cedex 15  
Tél.: 01 41 86 16 00  
Fax rédaction: 01 41 86 17 67  
Fax pub: 01 41 86 19 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

**RÉDACTION**  
Directeur d'édition  
Vincent Cousin  
Rédacteur en chef  
Alain Huyghues-Lacour (AlH)  
Secrétaire  
Juliette van Paaschen (16 72)  
Chefs de rubrique  
Nicolas Gavet (Nico)  
Gia-Dinh To (Gia)  
Secrétaire de rédaction  
Ivan Gaucher (premier SR)  
Maquette  
Virginie Auvergne

Olivier Muregon (premier maquettiste)  
Ont collaboré à ce numéro  
Christophe Kagolani (correspondant au Japon),  
Bombay, Sébastien Le Charpentier (Cheub),  
Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch),  
Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano),  
Nicolas Kruszewski (Arioch),  
Seghira Mabouche (maquette),  
Suzie Gorini (maquette), Cymille Baudin (SR)

**PUBLICITÉ**  
Directrice commerciale  
Lara Wytochinsky (16 24)  
Directeur de publicité  
Oliver Guillemet (16 31)  
Chefs de publicité  
Clarisse du Rivau (18 39)  
Amélie Le Bourgeois (16 32)  
Fax: 01 41 86 19 95  
Maquette publicité  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon  
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

**MARKETING**  
Responsable marketing  
Anne-Sophie Bouvatier (16 45)  
Assistante marketing  
Anne Perbal (17 55)  
Maquette marketing  
Denis Berthier

**TÉLÉMATIQUE**  
Responsable télématique  
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

**FABRICATION**  
Chef de fabrication  
Gérard Hénon (17 91)

**SERVICE ABONNEMENTS**  
Tél.: 01 64 81 20 23  
France: 1 an (12 numéros): 345 F (TVA incluse)  
Europe et étranger tarif économique: 1 an (12 numéros): 457 F (tarifs avion : nous consulter)  
Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Éditeur-locataire gérant : EMAP ALPHA, Siège social : 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. P-DG: Amaud Roy de Puyfontaine. Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES. P-DG et directeur de la publication : Amaud Roy de Puyfontaine. Directeur délégué : Marc Aubrion.

Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin. Directeur du marketing : Roland Claverie. Responsable administratif et financier : Christel Marjorie Beylerian. N° de commission paritaire : 0400 K73201. Dépôt légal : mai 2000. Photogravure : Key Graphic, PPDL. Imprimerie : Imaye, Laval (53). Distribution : Transport Presse, EMAP DIFFUSION. Directeur du département : Jean-Charles Guéraut. Directeur adjoint : Dominique Redon. Réservé aux dépositaires de presse : modifications de service et retraits : 19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél. : 01 41 33 50 01. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (0 CONSOLES+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans CONSOLES+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de CONSOLES+ sont disponibles à CONSOLES+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.



codes secrets

**GRAN TURISMO 2™**  
en exclusivité sur  
3615 ASTU & 3615 SOLU

LES FICHES DESCRIPTIVES DES  
VOITURES • LE GUIDE COMPLET

vies infinies

points supplémentaires

passer les niveaux

solutions détaillées

être plus rapide

nouvelles options

personnages inédits

énergie au maximum

circuits bonus

tous les passwords

mode invincible

par téléphone au  
**08 926 88 926**  
24h/24, composez le  
**08 926 88 926**

les astuces diffusées par téléphone ne sont  
pas les mêmes que sur Minitel...

images et filtres  
sont copyrightés par  
leurs propriétaires respectifs

**LES NOUVEAUTÉS  
D'ABORD**

**LES ANCIENS JEUX  
AUSSI**

**TOUT POUR VOUS  
DÉBLOQUER**

**NOUVEAU !**

**60000 écrans  
Minitel d'astuces  
et de soluces**

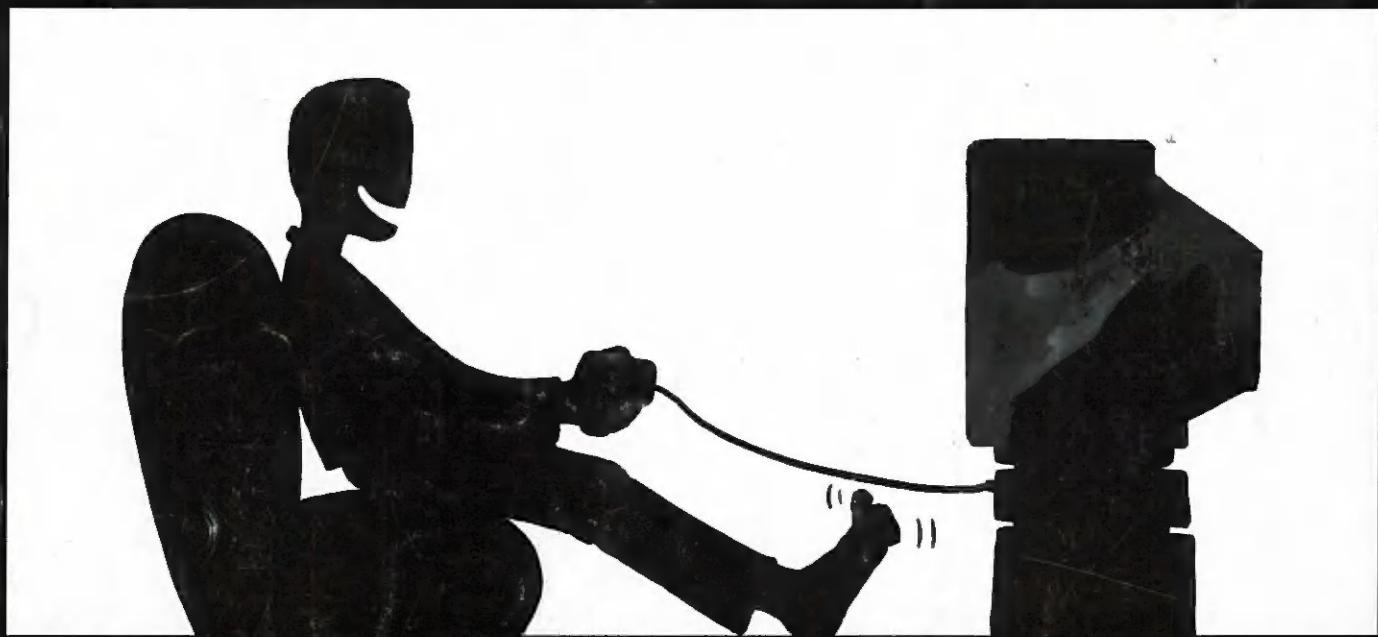
**PLUS**

**des milliers  
d'autres astuces  
& d'autres soluces  
au téléphone**

**3615 ASTU**  
quand tout est foutu...  
**3615 SOLU**  
et quand rien ne va plus

la plus GROSSE banque européenne  
d'astuces et de soluces

# ASTUCES? SOLUTIONS? GUIDES? AVEC TIPS, JOUEZ FACILE!



PAR MINITEL, TÉLÉPHONE OU PAR FAX OU COURRIER GRÂCE AU 3617 TIPS,  
**TOUT SOUS LA MAIN POUR ÊTRE LE MEILLEUR!**

## 3615 TIPS

Par MINITEL

## 3617 TIPS 0836688477

Par FAX ou COURRIER

Par TÉLÉPHONE (8477-TIPS)

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.